免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 합니다 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.309

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月12日

页数：82页

又是五本。。

PS VITA预定12月17日发售，首发26款作品！

定价 7.80

TP4

GAME SOFTWARE

VOL.309

电子游戏软件



2011全 东京电玩展 程报道

新主机、新游戏、热点新闻

斗剧比赛、COSPLAY活动

时下热门攻略集合

《战神 起源》 神之奖杯试炼攻略

《无尽传说》 支援辅助攻略

《圣骑战史》 全武器收集攻略

2011年10月下

VOL.309

ISSN 1006-5032



电软视点：3DS发售半年历程

TGS海量新作报道 街头霸王X铁拳 \ 忍者外传3 \ 死或生5 \ 火炎纹章 \ 超级马里奥3D大陆 \ 马里奥赛车7

真三国无双6猛将传 \ 圣斗士星矢战记 \ NEW LOVE PLUS \ 灵魂能力5 \ 怪物猎人3G \ 真三国无双NEXT

生化危机 启示录 \ 终极MVC3 \ 路易的鬼屋2 \ 电锯甜心 \ 墨鬼 \ 马里奥网球 \ 神秘海域 黄金峡谷 \ 大众高尔夫6

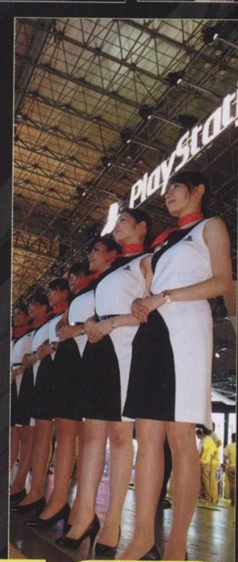












开幕啦！2011年东京电玩展

Tokyo Game Show 2011

由计算机娱乐协会（CESA）主办的日本最大年度游戏展“2011年东京电玩展”，于9月15日（周四）在千叶幕张国际展场正式开幕，共有来自16个国家和地区的193家企业团体展出共715款作品。

由于今年3月遭逢东日本大地震的影响，今年东京电玩展现场特别实施了一连串节电措施，包括空调温度调升、下行扶梯停止运转、改用LED省电照明设备等，现场氛围与去年大不相同，以往耀眼亮丽的灯光或大屏幕强度与数量都有显著减少。

本届东京电玩展中最受瞩目的莫过于日本索尼计算机娱乐（SCEJ）即将于12月在日本推出的新一代掌机“PlayStation Vita”。SCEJ除了在展前举办发表会宣布日本地区的发售日、首发阵容与3G预付方案之外，也在开幕当天的主题演讲中进一步介绍PS Vita的各种技术特色。

SCEJ同时在自家摊位上设置了大型的PS Vita专区，设置了数十台PS Vita试玩机台提供参观者亲自试玩即将于12月随PS Vita首发的游戏。由于这次是PS Vita在日本首度公开展示，因此即使开幕首日是限定资格入场的媒体从业者日，但仍吸引了大量参观者排队等候试玩，反应相当热烈。

游戏部分以CAPCOM摊位的人气狩猎动作游戏N3DS新作《怪物猎人3G》最受瞩目，不过由于现场采用整理券进行管制，加上业者日入场人数较少，因此并没有出现排队太长的状况。另外像是NAMCO BANDAI Games摊位的《机动战士高达极限VS.》，SEGA摊位的《黑豹2 如龙阿修罗篇》与《二元领域》，KONAMI摊位的《合金装备》系列作品等，都相当热门。

本届东京电玩展在智能型手机与手机社群平台的展出内容也有大幅增加，日本手机社群游戏平台大厂GREE就以一线大厂的规模首度参展，现场还规划占地甚广的智能型手机游戏特别展区，集合来自各家游戏厂商的智能型手机内容，充分展现智能型手机作为游戏平台的庞大潜力。

本届东京电玩展似乎是索尼一家独大，因为展出的热门作品大多数都索尼平台，包括新机发布等等。不过任天堂虽然没有参展，他之前发布的一系列3DS热门大作也抢了索尼的部分风头。至于微软，相较于其余两家可谓无声无息，没有什么重量级的作品发布。

在后面的专题报道中，我们汇集了本次展会的全部热门新作和精彩展出内容，包括热点的新闻汇总、各个著名厂商展台的情况、最值得关注的热门大作、cosplay表演活动、斗剧比赛，还有很多游戏制作人的访谈等等，绝对让您足不出户就能饱览本次展会的盛况。还等什么？赶紧翻开下一页吧！



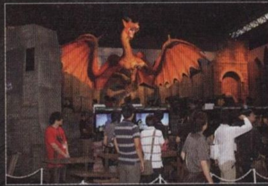

SEGA



ONAMI



PS VITA

KONAMI


PS3


マルチプレイ
整理券配布
最後尾


SEGA

CAPCOM






CAPCOM



Tokyo Game Show 2011 东京电玩展热点新闻汇总

河野弘宣布PS Vita将于12月17日发售

SCEJ总裁河野弘在东京电玩展前记者会上正式宣布了PlayStation Vita的上市日期，预定于12月17日率先在日本发售。

河野弘在记者会一开始提及，目前PS3全世界销售台数达5180万台，已经建立了稳固的地位，而PSP全世界销售台数达7140万台。他也相信未来PlayStation Vita上市后，可以带动旗下游戏机的增长潜力。

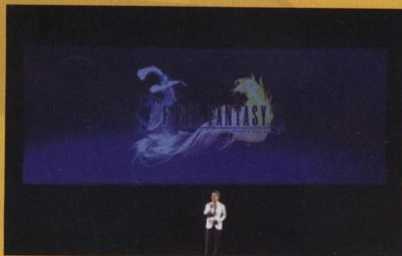


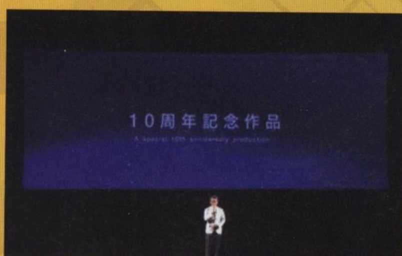




《最终幻想10》确定将推出PS Vita版

作为SCEJ东京电玩展前发布会的另一大重头，SQUARE ENIX制作人桥本真司表示，由于收到许多玩家的反馈，希望能在PlayStation Vita上玩到《最终幻想10》，因此正式宣布官方目前已在进行PS Vita版的《最终幻想10》游戏制作，预定推出日期尚未公开。





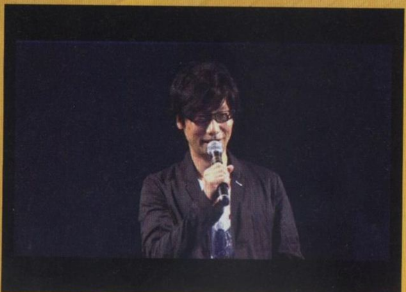
小岛秀夫宣布推出PS Vita《Z.O.E. HD版》

KONAMI监督小岛秀夫在SCEJ东京电玩展前记者会上，宣布将在PlayStation Vita平台推出《Zone Of The Enders HD版》，预定2012年问世。

《Z.O.E. HD版》为在PS2上面发售的两款作品的高分辨率版本，之前已经决定在PS3与Xbox360平台推出，本次则是首次公开将发行PS Vita版本。

《Z.O.E. HD版》计划让PS3与PS Vita版本间的记录可以共享。小岛秀夫在记者会上表示，借由KONAMI制作的FOX ENGINE，将可提供PS3与PS Vita版本相同的质量。

另外，小岛秀夫在记者会上也透露，目前公司也在研发PS3/PS Vita版本的原创新作，同样采用FOX ENGINE研发。





SCEJ公开26款 PS Vita首发游戏名单

SCEJ在展前记者会中除了宣布PlayStation Vita的上市日期之外，也同步发表了26款首发作品及推出形式。此外，也公开了74款正在开发中的游戏，其中包括了《真女神转生》、《街霸X铁拳》、《仙境传说 奥德赛》、《FIFA》、《机动战士高达》系列等作品。

以下为26款预定将在12月17日与PlayStation Vita同步推出的作品。

同时推出盒装卡带与PS Store下载版的有：

《苍翼默示录 连续变幻 EXTEND》、《FISH ON》、《Ultimate Marvel vs. Capcom 3》、《真三国无双NEXT》、《F1 2011》、《地狱军团》、《天启之王》、《忍道2散华》、《VR网球4》、《神秘海域 黄金峡谷》、《大众高尔夫6》、《怪物雷达》、《@field》、《真恐怖惊魂夜 第11名访问者》、《美梦俱乐部ZERO》、《魔界战记3 Return》、《块魂》、《山脊赛车》、《麦克尔·杰克逊 体验》、《DARK QUEST》。

仅支持PS Store下载的有：

《Project N.O.E.L.S.》、《Q卡三国志触控战斗》、《サワリマク～ル》、《随行同乐》、《勇者的记录》、《Nico Nico》。

PS3推出限定新色“耀海蓝”与“炎绯红”

SCEJ在东京电玩展前记者会中，公开了两款数量限定的PS3（CECH-3000B系列）新色主机：“耀海蓝（Splash Blue）”与“炎绯红（Scarlet Red）”。

“耀海蓝”与“炎绯红”两色分别是以大海与火炎为灵感，预定将在11月17日推出，内置320GB硬盘，含税定价为29980日元，约合人民币2500元。



安田哲彦透露PSV中文游戏阵容

索尼电脑娱乐亚洲部门（SCE Asia）总裁安田哲彦在东京电玩展期间接受了中国媒体的采访，并透露了有关PlayStation Vita在亚洲各地区的发售安排。

首先，安田哲彦表示现在还没办法跟确认PS Vita在亚洲地区的推出时间与价格，不过SCE Asia会尽力缩短与日本地区的推出时间差距。亚洲地区虽然深具市场潜力，但是毕竟不像日本那样是单一国家同种语言，而是横跨多个国家多种语言，等待克服的问题相当繁杂，需要多一点时间，不过应该不至于让亚洲地区玩家等到2012年。他希望下个月能亲自造访台湾、香港，正式向大家说明亚洲地区的PS Vita推出计划详情。

关于PS Vita游戏中文化的部分，安田哲彦透露，目前已经确定有4款游戏在进行中文化，分别为SCE本家制作发行的《神秘海域 黄金深渊》、《大众高尔夫6》、《引力空间》以及Spike制作发行的《忍道2散华》。除了以上确定中文化的有系外，SCE Asia会尽可能将自家发行的游戏全都中文化，第三方只要有意愿，SCE Asia也会提供中文化制作的协助，像CAPCOM或SQUARE ENIX都曾与SCE Asia中文化中心合作过，不过以后是否推出中文游戏最终还是取决于第三方的态度。



关注女性玩家，3DS新作《时尚之冠》曝光

KOEI TECMO此次在东京电玩展公开了一款女性向NDS/N3DS新作《时尚之冠（Fab Style）》，希望带领女性玩家在工作与恋爱上追求最好的生活方式。

所谓“Fab Style”中的“Fab”代表的是“Fabulous”也就是不可思议、非常、极优的意思；在《时尚之冠》中，玩家将扮演流行时装店的新人店长，以高人气、高销售额为目标，希望成为最受欢迎的流行时装店，在整个奋斗过程中，也将遇到很棒的男孩子，进而与其互动甚至交往。在整个过程中，玩家也可以学习到业务技能与礼仪等元素，获得更大的游戏乐趣。

玩家在游戏中，不仅可以从14个品牌中自由搭配服装与配件，还有发型与化妆品等，等着玩家展现个人时尚感，至于适时地进行打折或是杂志广告的促销也是很有必要的，这样才能面对其他商店的竞争。

NDS/N3DS《时尚之冠》将于11月24日上市，NDS版售价5040日元、N3DS版售价6090日元，也将推出内有CD、特制卡片与特别指南的《时尚之冠》豪华限量版、NDS版本售价9240日元、N3DS版10290日元。



NBGI同时公开两款《传说》系列作品

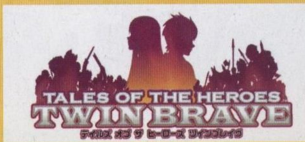
Bandai Namco Games于9月16日在东京电玩展会场，同步揭晓了《传说》系列的两款新作，除了日前已经公开的PS Vita版《纯真传说R》外，另一款为PSP版的《英雄传说》，两款都预定于2012年问世。

《英雄传说》是《传说》系列角色共同演出的动作游戏，以两人为一组，面对接连登场的敌人，感受充满爽快感的攻击。官方强调，从初代至最新作15部《传说》系列作品的人气角色都将参战，值得注意的是，每个登场角色都将拥有各自担任主角的剧情。

《纯真传说R》是以2007年NDS发行的同名作品为基础重新制作，将在PS Vita主机上再现美丽世界的冒险。本作不仅强调将在PS Vita高画质的屏幕上呈现游戏美丽的画面，同时游戏故事也将重新架构，以NDS版中的“前世之谜”为出发点，加入新的人物与情节，带领玩家感受全新的故事。

《传说》系列新作的推出速度似乎越来越快，但对于fans来说绝对是天大的好消息。





《最终幻想13-2》同捆版主机样式公开

SQUARE ENIX于9月15日在东京电玩展上正式宣布PS3/Xbox360角色扮演新作《最终幻想13-2》确定于12月15日发售，售价7980日元。SQUARE ENIX表示，他们决定在《最终幻想13-2》本篇发售后追加下载内容，让玩家体验更深层的游戏乐趣，相关内容细节将于日后公开。

SQUARE ENIX还同步公开了320GB的PS3主机同捆特别限定版组合“PlayStation 3最终幻想13-2 雷霆版Ver.2”，售价为37960日元，约合人民币3170元，也同步在12月15日推出。

SQUARE ENIX同时公开了《最终幻想13-2》的主题曲，全球版是由Charice演唱的《新世界》、日本与亚洲版则是福井舞演唱的《约束之地》。



PSP限量版“红黑双色”超值同捆包登场

在SCEJ的东京电玩展展前记者会中，索尼正式发表了PSP-3000型限量版“红黑双色”，该版本将以超值同捆包的形式推出。

继去年所发表的“黑红双色”及“白蓝双色”之后，本次新登场的“红黑双色超值同捆包”，内含PSP－3000型主机、2GB PRO Duo（Mark2）记忆棒、收纳包、擦拭布、充电器与充电电池（1200mAh），含税定价为17800日元，约合人民币1486元，预定11月17日限量发售。



五年磨一剑，《三国志12》2012年问世



KOEI TECMO于9月15日在东京电玩展宣布，将于2012年推出知名历史策略仿真游戏系列新作《三国志12》，并同步公开游戏的官方网站。

《三国志》第一代于1985年推出，成为历史策略模拟游戏代表作品之一，在日本和中国都相当受欢迎。《三国志12》距离前代《三国志11》的问世已经大约有5年的时间。

KOEI TECMO表示，《三国志12》将秉持着《三国志》系列正统、受欢迎的内容来进化，引进实时战斗、大规模震撼战局的要素，让玩家可以享受新的乐趣。另外，为了衬托游戏登场人物的个性，数百名角色图案都将全新绘制。《三国志12》将对应触控操作，此举可以方便玩家运用低配备的平板计算机与笔记本电脑来游玩，借此扩大游戏的族群。

PC版《三国志12》预定2012年推出，售价未定，家用机版等信息将于未来陆续公开。

TGS2011参观人数创历史纪录突破22万



由计算机娱乐协会（CESA）主办、日经BP社协办的2011年东京电玩展，于9月15日到18日为期4天的展出中，共有222668人入场参观，是历届东京电玩展总参观人数的最高纪录。

继去年总参观人数首度突破20万人之后，今年东京电玩展又比去年增加了15021人，达到历届最多的222668人。此外，9月17日单日参观人数也达到86251人，超越2006年9月23日所创下的84823人，同样也是历届最多。

在本次东京电玩展中，索尼计算机娱乐（SCE）首度展出即将于年底推出的新世代掌上型主机PlayStation Vita与开发中的新作，任天堂的3DS也展出包括《怪物猎人3G》在内的众多新作，话题性软硬件的参展成功吸引了玩家的关注。

除了家用机与掌机之外，本次东京电玩展同时也集合了智能型手机、功能型手机以及个人计算机等不同硬件平台各类型的游戏与产品，日本最大社群游戏平台GREE也首度大规模参与展出，吸引了各式各样不同客群的玩家到场参观，结果成功缔造了历届最多的总参观人数。

近3年TGS参观人数	2011年	2010年	2009年
9月15日（周四）	25631人	24764人	27435人
9月16日（周五）	27042人	24229人	24605人
9月17日（周六）	86251人	81469人	61138人
9月18日（周日）	83774人	77185人	71852人
合计	222668人	207647人	185030人

斗剧比赛从今年起将变为每年两次

今年的“斗剧2011”比照去年规格，和东京电玩展共同于9月17日举办，是日本也是世界最大规模的格斗游戏大赛。今年斗剧的比赛项目和往年不同，精简为4款：《AQUAPAZZA》、《苍翼默示录 连续变幻2》、《超级街霸2X》和《超级街霸4 AE版》。

其他去年有比赛的《VF5最终对决》、《铁拳6 血之背叛》和《格斗之王XIII》等知名系列本次虽然没排进赛程，不过根据官方发布消息，将会在“斗剧2nd Round”举办。也就是说斗剧将会从惯例的一年一度，改为一年举办两次。

斗剧2011会场采用坐席观看，需先行购票订位。比赛时使用正式的大型机台框体，可以看到会场排列了一台又一台的机台，规模较之以往有过之而无不及。

在决胜战阶段，选手入场时参照了摔角比赛的形式，从舞台区深处以充满气势的喷雾效果入场，令现场气氛更加沸腾。赛前选手会上台先互相致意，当然也会有充满挑衅意味的辛辣发言，都令比赛更加有刺激性。



斗剧2011虽然举办的比赛项目有所精简，不过在比赛的气势以及精采程度上依旧丝毫不减，精彩的实时播报也让会场增添了不少刺激感。而斗剧2011改为举办两次也可以看出该活动的人气持续增长，成长为一年举办两次的格斗游戏代表活动之一。至于本次比赛的精彩录像，我们会在以后陆续为大家带来，敬请期待。

原田胜弘畅谈电影与游戏制作内容

在本次东京电玩展中，索尼计算机娱乐亚洲部门（SCE Asia）特别安排了一系列PS3新作游戏制作人接受亚洲媒体访问，其中邀请到《铁拳》系列制作人原田胜弘介绍即将于年底推出的BD影片与PS3游戏合辑《铁拳 双重组合（Tekken Hybrid）》的内容特色。

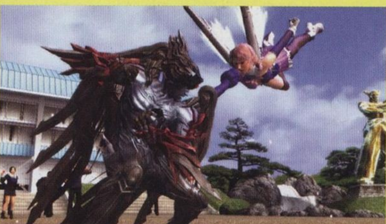
《铁拳 双重组合》在单张BD光盘中同时收录近日上映的3D电影《铁拳 血之复仇》、PS3高分辨率强化移植版《铁拳TT高分辨率版》与街机最新作《铁拳TT2》的PS3抢鲜版《铁拳TT2序章版》。

原田胜弘表示，《铁拳TT2序章版》并不只是切割街机版一部分而成的产物，而是针对《铁拳 血之复仇》所特别设计的版本，收录了来自电影的恶魔仁与恶魔一八等造型，凌晓雨则是收录了制服版造型，亚莉莎的造型也比照电影，台词也是原创的。原田胜弘接着提到，《铁拳 双重组合》中收录的3D电影《铁拳 血之复仇》不只有本篇94分钟的内容，还包括幕后花絮或访谈等特典内容。至于大家关心的发售日部分，原田胜弘在会中正式宣布《铁拳 双重组合》将于11月22日在亚洲推出，是全球最早正式公布的发售日信息。

关于《铁拳TT2》完整家用版的推出时间部分，原田胜弘表示，制作团队会努力尽早推出，现阶段还无法有肯定的答案，不过至少也会是在《街霸X铁拳》之后才会推出。

至于另1款移植自PS2的《铁拳TT高分辨率版》，原田胜弘表示，游戏中将会完整收录当年PS2家用版的所有内容，除了高分辨率化之外还会宽屏幕化，而且包括界面与文字等非多边形构成的部分，也都由当年的设计师重新绘制，不是直接拉高分辨率而已，影片画质也更细致漂亮。

原田胜弘表示，《铁拳 双重组合》并不支持联机对战，一来是因为《铁拳TT高分辨率版》是移植自PS2，当时并没有支持联机功能，《铁拳TT2序章版》也只是序章版。当然如果能加入联机要素是很不错，不过这次之所以会把3D电影跟新旧2款游戏收录在同1片BD光盘中，就是希望让老玩家与新玩家都能轻松享受《铁拳》的乐趣，所以没有考虑加入联机对战的功能。





东京电玩展上演大型Cosplay舞台活动

2011年东京电玩展，于9月17日6点30分在第8展示厅的大型舞台区域举办了大型的角色扮演舞台活动“Cosplay Collection Night”，共有来自日本、香港、韩国总计超过百名的Coser参与。

本次的“Cosplay Collection Night”是由东京电玩展和日本Cosplay网站Cure合作，在开放一般民众参加的首日（周六）举办，并且选在TGS展场中最大的舞台区，吸引了各国玩家以及Coser共襄盛举。Cosplay Collection Night活动以“Cosplay时装秀”和“舞蹈派对”为主题，并且请到了日本知名的ACGDJ“后藤王样、tom2”以及VJ“Raw Light”来为活动配乐，呈现了一场持续高潮的视觉和音乐的盛宴。

Cosplay Collection Night的舞台和一般时装秀相同，以T字型构成舞台设计，配上DJ台的配乐，整场活动呈现了和一般以摄影为主的Cosplay不同，相当具有动感和流行感的风格，并且和台下观众充满了互动性。

活动一开场就由身着《LOVE PLUS》制服的司仪（绫川ゆんまお）来作简单的开场。并且突然就给了观众一个惊喜，马上登场了由《最终幻想》系列的经典反派角色们所组成的豪华阵容，并且进行了一连串华丽的表演。

活动进行基本上会配合COS的角色，搭配上经过混音或编排的原作配乐和主题曲。活动中现身了各个知名动漫游戏作品的经典角色，并且也可以看出日本的人气作品指针，不仅出现了4组以上的《最终幻想》系列Coser，值得注意的是《劲歌贵公子》也具有很高人气，连番登场了4组以上并且带来了劲歌热舞，将会场的气氛炒到最高点。

后半场则是随着非常突然的《新世纪福音战士》初号机以及贰号机的登场，会场内再次掀起一阵欢呼。除了前半场众多帅气的男性角色之外，后半场也登场了众多萌力全开的可爱角色，瞬间秒杀了不少现场摄影师们的底片。

除此之外，也现身了众多电玩相关的经典角色，并且每位用心的Coser不光是展示服装，还安排了许多向原作致敬的精彩舞台演出，例如《大蛇无双》、《真三国无双》、《生化危机》和超搞笑演出的《英雄末路》的精彩表演，都令现场的电玩迷们惊叹不已。

现场还有韩国以及香港的三位代表分别演出了《武装神姬》、《最终幻想13-2》以及《最终幻想7》的克劳德。海外代表也都展现了完全不会输给日本Coser的专业服装作工和舞台表演。

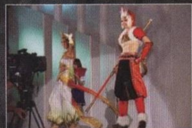
在海外代表精彩的登台之后，司仪感谢大家的参与并且致谢，并且宣布后半场活动的结束。不过这并不是真正的结束，随着司仪话锋一转，请现场的观众全部原地离开座位，起立活动活动筋骨。会场上原来沉稳的音乐曲风也变为动感的电音节奏，先前登台的所有Coser从舞台两侧走出，随即展开了一场充满ACG风格的舞蹈派对！

气氛随着现场音乐以及和现场Coser的热情互动，在场所有人全部都投入了这场狂欢当中。最后，活动准时的在八点落下帷幕，现场的玩家以及Coser都抱着兴奋满足的神情，满载着回忆离开会场。





















日野晃博谈《双重国度》制作概念与未来展望

在本次东京电玩展中，LEVEL-5社长日野晃博应索尼计算机娱乐亚洲部门（SCEAsia）邀请，出席亚洲媒体发表会，带来开发中的PS3角色扮演游戏最新力作《双重国度 白色圣灰的女王》的最新宣传影片，并接受亚洲媒体访问，畅谈游戏的制作概念、发行计划与未来展望。

虽然这次LEVEL-5选择不参加东京电玩展，而是改于10月在东京国际展览中心（Big Sight）举办自己的发表会，不过仍在SCEJ摊位上盛大展出LEVEL-5与吉卜力工作室和久石让这般黄金阵容所打造、即将于11月推出的PS3角色扮演游戏力作《双重国度 白色圣灰的女王》的试玩。

日野晃博于发表会中宣布，《双重国度 白色圣灰的女王》预定11月17日在日本地区推出，同时也会在亚洲地区推出，是LEVEL-5首款正式在亚洲地区发行的游戏。而且不只是游戏，包括日前发表的特别款式PS3同捆版“PlayStation3双重国度魔力版”也会同步在亚洲地区推出。

对于当初之所以会与吉卜力工作室合作，是因为他自己与吉卜力工作室的代表董事兼制片人铃木敏夫有私交，因此在某次机缘之下双方展开合作。一开始LEVEL-5提出的企画案，因为吉卜力工作室的工作满档太过忙碌而没能获得良好响应，不过随着LEVEL-5不断构思修正企划案内容，最后吉卜力工作室终于决定双方共同合作一起制作《双重国度》。

关于PS3版内容份量的部分，日野晃博表示，PS3版将收录收集与隐藏迷宫等一般角色扮演游戏常见的深入钻研要素，完成基本流程大概需要40到50小时的时间，想深入钻研的话时间会更长。

由于NDS版是采用触控笔搭配同捆的魔法手册来操作，对于PS3版是否也会运用PlayStation Move动态控制器来提供近似的操作时，日野晃博表示，当初决定制作PS3版时，这部分的确令人苦恼，最后在考虑能让最多人体验游戏乐趣的前提下，决定只采用标准的手柄操作。至于NDS版同捆的魔法手册部分，PS3版则是会把内容完整收录到游戏中，改以电子书方式呈现。

对于是否有意在亚洲推出英文版或是中文版一事，日野晃博表示，目前已经针对北美着手进行英文版的制作，不过英文版目前还没有计划在亚洲发行。至于中文版的部分，他自己也知道话题性作品在各地都会有当地语言化的需求，不过角色扮演游戏的文字量相当庞大，制作上并不是那么容易，因此现阶段会以日文版来满足亚洲玩家，之后再看日文版的反应来决定下一步要怎么做。





SCE 新掌机魅力无限 超人气大作次第亮相

直击SCEJ展台

本次东京电玩展中，日本索尼计算机娱乐（SCEJ）可说是最热门的摊位了，究其原因就是即将于 12 月 17 日在日本推出的新世代掌机"PlayStation Vita（PS Vita）"公开展示，并提供PS Vita 首发多款新作提供试玩，吸引了众多当日入场人士与媒体的围观。

这次SCEJ摊位以PS Vita的展示为核心，摊位中央设置了走廊来提供PS Vita的试玩，参观者必须排到自己想游玩游戏的队列中等候，由于没有采用整理



券（排队券）制度，因此每款游戏大概得排上30～90分钟的时间，充分显示 PS Vita 的新鲜感与话题性对参观者的吸引力。

特别记者可以在摊位2楼的保留区优先试玩不必与参观者拥挤，另外有游戏女郎一对一教学指导。除了可以进行试玩以外，也同时展出了一系列随PSVita同步推出的官方周边产品，其中包括专属记忆卡（4GB～32GB）、方便的可携电源、车用充电器、立架、收纳包、保护壳、携行袋以及游戏包装与卡匣等。

PSVita采用特殊规格的小型记忆卡，尺寸与市售的M2记忆卡类似，现阶段预定推出 4GB、8GB、16GB、32GB等4种容量，价格2200日元到9500日元不等。负责PSVita硬件开发的SCE资深副总裁兼第2事业部长松元吉生在接受访问时表示，采用特殊规格记忆卡是为了强化安全性控管的考虑，价格与容量则是会依照一般记忆卡的主流规格进行调整，所以不会相差太多。

试玩游戏中，《VR网球 4》和《仙境传说 奥德赛》给人留下很深印象。《VR网球 4》中收录了众多顶尖男女网球选手，藉由PSVita强大硬件效能呈现出近似 PS3 的画质，可搭配模拟游戏杆与触控屏幕来游玩。《仙境传说》中，玩家可以选择剑士、魔法士、弓手等各具特色的职业，也可以通过联机4人合作完成任务。

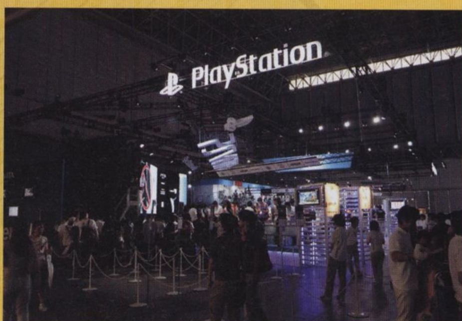
PS3 部分的展出重点包括LEVEL-5开发中最新力作《双重国度 白色圣灰的女王》，SCE 的《神秘海域3 德瑞克的骗局》，SQUARE ENIX人气续作《Final Fantasy XIII-2》，以及《汪达与巨像》、《街霸X 铁拳》、《阿修罗之怒》、《合金装备 和平行者高清版》等。

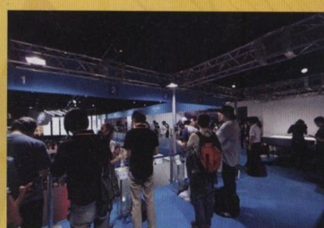


之前发表的《双重国度 白色圣灰的女王》与《Final Fantasy XIII-2》特别款PS3主机，这次也都在硬件周边展示窗中亮相，另外还包括限量的绯红与海蓝色PS3主机，预定11月推出的PlayStation3D显示器也提供体验。就现场实际试看的感觉来说，这款3D显示器附带的3D眼镜戴起来相当舒适，由于鼻架部分向外顶出的间距颇大，因此即使戴着近视眼镜也不会有所阻碍，画质部分的表现也在水平以上，是个适合个人用途的平价3D入门方案。

由于掌上型主机展出主力转移到PSVita，因此PSP部分的展出内容明显比往年少。在每日活动告一段落时，SCEJ 摊位照惯例都会集合所有游戏美女进行壮观的谢幕。





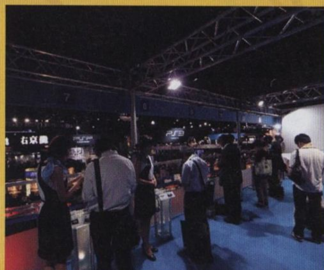












日野晃博畅谈《双重国度》制作理念并展望未来

LEVEL5 虽然这次 LEVEL-5 没有参加本次的东京电玩展，但是LEVEL-5社长日野晃博应（SCEA）邀请，出席了亚洲媒体发表会，并带来开发中的PS3平台最新力作《双重国度 白色圣灰的女王》的最新宣传片，并接受了亚洲媒体采访，并畅谈了游戏的制作概念、发行计划与未来展望。

日野晃博于发表会中宣布，《双重国度 白色圣灰的女王》预定11月17日在日本地区推出，同时也会在亚洲地区推出，是 LEVEL-5 首款正式在亚洲地区发行的游戏。另外，PS3同捆发售的《双重国度魔力版》也会同步在亚洲地区推出。

日野晃博表示，当初之所以会与世界知名的动画工作室吉卜力合作，是因为他自己与吉卜力的代表董事兼制片人铃木敏夫有私交，因此在某次机缘之下双方展开合作。一开始 LEVEL-5 提出的企画案，因为吉卜力工作室的工作满档太过忙碌而没能获得良好响应，不过随着 LEVEL-5 不断构思修正企划案内容，最后吉卜力工作室终于决定双方共同合作一起制作《双重国度》。

当被问到 PS3 版《双重国度 白色圣灰的女王》与先前推出的 NDS 版《双重国度 漆黑的魔导士》有什么不同时，日野晃博表示，PS3 版与 NDS 版的内容有很大的差异，由吉卜力工作室制作的动画虽然会沿用，不过3D多边形部分是全新制作，并将融入吉卜力工作室的独特世界观。虽然 PS3 版与 NDS 版是架构在相同的世界观中，不过剧情流程各不相同。例如 PS3 版副标题的“白色圣灰的女王”就是 NDS 版中没有的关键新角色，从中盘之后的故事剧情发展与 NDS 版不同，结局更真实、更深入，剧情也更具延伸性。



内容部分，PS3 版将收录收集要素与隐藏迷宫等深研究看点，完成基本流程大概需要 40、50 小时的时间，不过，想深入钻研的话时间会更长。

由于NDS版是采用触笔搭配魔法书进行操作，对于 PS3 版是否也会运用 PlayStation Move 动态控制器来提供近似的操作时，日野晃博表示，当初决定制作 PS3 版时，这部分的确是令人苦恼之处，最后在考虑能让最多人体验游戏乐趣的前提下，决定只采用标准的控制器操作。至于NDS版魔法书部分，PS3 版则是会把内容完整收录到游戏中，以电子书的方式呈现



如龙工作室全力出击 初音双新作闪亮登场

SEGA 本次SEGA展台由《如龙》工作室担任主攻，展出了包括制作中的《如龙》系列新作《黑豹2如龙 阿修罗篇》等新作品，如龙系列不可或缺的华丽酒店女侍这次也没有缺席，在特别设置的舞台上尽情展现迷人身材。

人气虚拟歌姬初音未来这次也同步展出了2款新作《初音未来 名伶计划 扩充版》与《初音未来 未来计划》。其中的3DS版《初音未来 未来计划》预定于2012 年3月发售。《初音未来 未来计划》承袭了PSP《初音未来 名伶计划》系列的音乐节奏玩法，登场角色改为3头身的黏土人造型，与PSP版风格不同，预计收录20首歌曲以及精彩的PV表演。很多试玩者都发现，《初音未来 未来计划》的音乐PV和3DS 的裸视3D效果十分默契，画面中的初音未来呈现十足的立体感、活灵活现。在游戏系统方面，操作也与PSP版也大不相同，基本上以画面上的“圆圈”为中心，配合节奏和显示的按钮来输入指令进行游戏。在下画面中会显示出各种辅助信息，包含歌词、游戏暂停等选项。





缩减规模主打体感周边 美女向导指引新作试玩

微软 日本微软于此次在TGS的Xbox 360游戏展示分为 3大区域，以体感周边Kinect为中心，在左右方分别设置了一般/限制级的游戏试玩区域。与往年相比有一定改变，展台设于1厅接近一般游客入口处，和往年接近全展场中央区域的作法有所不同，摊位的占地规模也缩小为往年的一半左右，让人有些心有不甘。

会场中展出了很多Xbox 360 的人气新作如《极限竞速4》、《舞动全身2》、《光环 复刻版》、《战争机器3》等等。并且摊位以中央的体感周边 Kinect 区域为中心向外延伸，外部的游戏试玩区呈环状排列展开。

在中央舞台展出了《极限竞速4》、《舞动全身2》、《Kinect 星际大战》、《伊甸之子》和《Michael Jackson The Experience》等支持 Kinect 的多款体感游戏新作。

而在中央正面左侧则是展出了强调限制级画面的众多欧美系厂商游戏，包括《上古卷轴5 无界天际》、《电锯甜心》和《战争机器 3》等等未上市新作，也吸引了许多热血玩家排队试玩。

在右侧的摊位则展示了多款跨平台的未上市新作，展出了诸如《Final Fantasy XIII-2》、《灵魂能力 5》、《阿修罗之怒》、《光环 战斗进化 周年版》等等作品，吸引不少玩家游玩。



KOEI TECMO 娱乐与展出结合 完美诠释互动性

今年的东京电玩展中，KOEI TECMO的摊位搬离了往年的老位置（以往都是在1号展厅），移到6号展厅与SQUARE ENIX比邻而居，今年KT社展出重点则是TECMO Team NINJA团队最新力作《忍者外传3》以及无双最新作《真·三国无双6 猛将传》。



←KT社主展位的正中央设置了大荧幕，这里每天除了播映新作宣传影片之外，还会举办包括新作发表与声优舞台活动在内的各种活动，所以这里也是聚集人群最多的地方。





↑除了这些单机游戏的试玩区之外，KT社旗下的网络游戏也设置了自己的展台，这其中包括了营运已久的《真·三国无双Online》、《大航海时代Online》与《信长之野望Online》，当然这部分的展区相比家用机那些大作就寒酸了很多，而且在这里排队等候试玩的人也是非常少，不过聪明的KT社在这里举办了一些网络娱乐嘉年华的活动，倒也是吸引了一些玩家驻足观看。



→已经发售了的《战国无双3 帝国》也设置了自己的展示试玩区，而且还提供了很多有趣的纪念品，比如钥匙圈、吊饰、扇子等角色周边商品。虽然游戏已经发售了，但是在这些赠品的诱惑下这边也聚集了不少前来试玩的玩家，当然需要注意的是这些好东西可不是全都免费的哦……



↑KT社展出摊位里最显眼的莫过于《忍者外传3》，漆黑外墙上硕大的标题与隼龙的形象显得相当醒目，入口迎面而来的是不断变换显示隼龙形象的3根荧幕柱，制作组表示这是代表本作是第3代。试玩区内同时提供PS3版与XBOX360版的试玩机台，整体配置风格与E3展时类似。

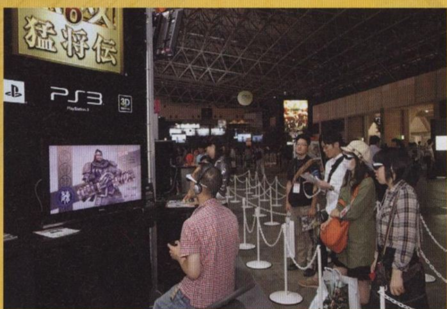


↑KT社这次的东京电玩展除了展出各种游戏之外，还举办了一场Cosplay的比赛，11位专业Coser同场竞技，由展会到场观众投票决定最后的胜利者，这11名Coser扮演的都是KT社旗下知名游戏中的角色形象，素质之高令人感叹（误很大）。





↑这次KT社给玩家带来最大的惊喜应该算是《三国志12》了，在玩家们苦苦等待了五年之后，本作终于公布了相关信息，让我们来看看本作的游戏画面吧。



↑KT社的另一个重头戏就是马上就要发售的《真·三国无双6 猛将传》，因为这里提供了3D显示试玩，所以也吸引了很多玩家，不过相比忍者龙那边的长队来说，这边的人还是相对少一些，也许是游戏马上就要发售的缘故吧。

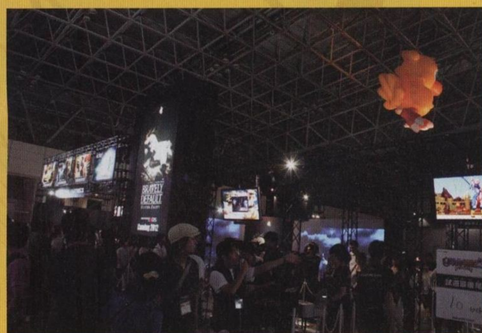


←这次关于KOEI TECMO展台介绍以图片为主，最后给各位送上点福利，那就是两张KT社专业Showgirl的照片，相比其它展台的Showgirl来说，KT社这边展台小姐的着装明显保守了很多，这很是不符合TECMO的一贯风格啊……

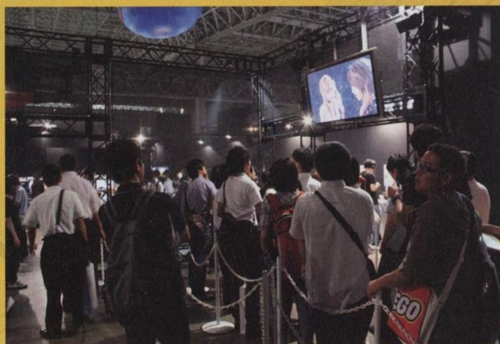
SQUARE ENIX
业界顶尖CG技术 享受绝美视觉盛宴



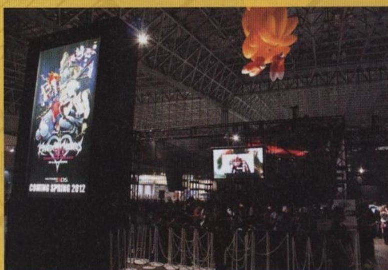
SQUARE ENIX今年的展台较以往并没太大变化，主打游戏是《最终幻想》系列以及代理欧美厂商的游戏，出色的CG技术使得每年SE展台都是最养眼的地方，但希望在游戏整体水准上更进一步。



SQUARE ENIX本次东京电玩展展出摊位和去年一样设置在2号展厅，另外也是在活动主舞台以及斗剧会场的隔壁摊位。展台主要以黑色钢架组成，并且在各试玩游戏区清楚的标示出游戏标题和代表性插画，这可以让玩家第一时间找到自己想要试玩的作品展台在哪里，很是贴心。



SE展台最惹眼的就是惯例的开放大型剧院，这里会播映一系列参展游戏的最新宣传影片，剧院以超大荧幕重复播放尚未曝光过的游戏片段，但同样也是惯例一样的这里是禁止拍摄的。我们可以看到在《最终幻想XIII-2》的最新影片中，斯诺和霍普以全新造型登场，两人都成熟了很多，另外斯诺的新发型现在也是玩家谈论的一个话题。而《王国之心 3D》也确认了将会以双主角索拉和利克的全新造型现身，并加入伙伴怪兽等等。





《王国之心3D》以及《剧院节拍 最终幻想》这两款游戏的试玩区占了相当大一块区域，第一次公布展出的《剧院节拍 最终幻想》更是成为了本次SQUARE ENIX展台中人气最高的试玩作品，想要玩到这款游戏需要排队很长时间，而《王国之心3D》这边则相对等待时间会少一些。



SE展台这次展出内容以即将于10月推出的《最终幻想 零式》以及12月推出的《最终幻想XIII-2》两款新作试玩机台为数最多，但是也正因为这两款游戏的超高人气使得想要试玩到该游戏，依旧需要排很长时间的队……



←↓SE展区还展出了很多游戏相关的周边产品，比如《勇者斗恶龙 天空之剑》中等比例的神剑，这在系列铁杆玩家眼中绝对是稀世珍品啊！另外这里还展出了DQ前三作的复刻合集。





在SE展台的后侧，主要展出的是SE在日本代理发行的欧美厂商游戏。而另一边展出的3DS游戏《Bravely Default》是由浅野智也担任制作人、吉田明彦担任美术总监的一款全新RPG作品。会场中设置了扩增实境技术电影的体验区域，将3DS对准地上的AR标志可以在机器中看到印象插画中的女性角色以真人大小展现在展台中，并且演出s一段故事序章的剧情，最后会场的地板还会整个裂开，以女性角色落入深渊，希望玩家化身光之战士拯救世界的感觉来演出整段演出，十分具有魄力和临场感。这也是本届展会中SE带给玩家的一个意外惊喜。



KONAMI 合金装备重装出击 新爱相随联袂登场

本次东京电玩展KONAMI的展台颇具规模，展出了包括《合金装备》系列HD化作品，经典恋爱模拟新作《NEW LOVEPLUS》，每年的足球盛典《胜利十一人2012》，3DS新作《迷宫彼方》等等多部令人瞩目的作品。

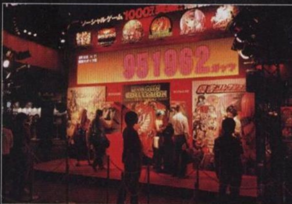


KONAMI在本次东京电玩展中，展出包含自家与第三方在内共51款游戏，规模可说是全场数一数二。其中又以《合金装备》系列相关作品的势力最为庞大，总监小岛秀夫也亲自出席每天的舞台活动。



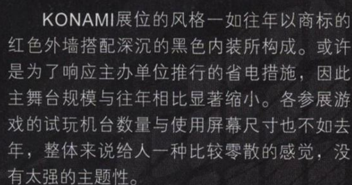


人气恋爱游戏《LOVEPLUS》系列，这次首度展出N3DS最新作《NEW LOVEPLUS》。提供试玩的同时，并且在现场展示了限定版3DS三款不同样式，以及包含画集限定版的外包装等等。另一款N3DS新作则同样是以可爱少女为主题的《迷宫的彼方》。另外，包括足球游戏年度新作《胜利十一人2012》、老牌音乐游戏新作《流行音乐 携带版2》、日本初次公开展出的《NEVER DEAD》、3A开发的角色扮演新作《Frontier Gate》、以及《战律斯特拉托斯》、《寂静岭》等等，都是相当受到瞩目的新作。KONAMI也在一般日举办了多场舞台活动，邀请游戏制作人以及中岛爱、远藤绫、山口理惠、大冢明夫等人气声优出席。









KONAMI展位的风格一如往年以商标的红色外墙搭配深沉的黑色内装所构成。或许是为了响应主办单位推行的省电措施，因此主舞台规模与往年相比显著缩小。各参展游戏的试玩机台数量与使用屏幕尺寸也不如去年，整体来说给人一种比较零散的感觉，没有太强的主题性。











作为重点的《合金装备》系列，这次一共展出了《合金装备 和平行者HD版》、《合金装备HD版》、《合金装备食蛇者3D》3部作品。现场摊位除了集合以上作品提供试玩之外，还展示了各个作品制作精美的手办模型商品。此外负责《合金装备》系列与《Z.O.E.》系列的小岛监督也在这次东京电玩展中举办多场活动，活动中小岛秀夫首度确认了《Z.O.E.》系列新作正在开发中的消息。

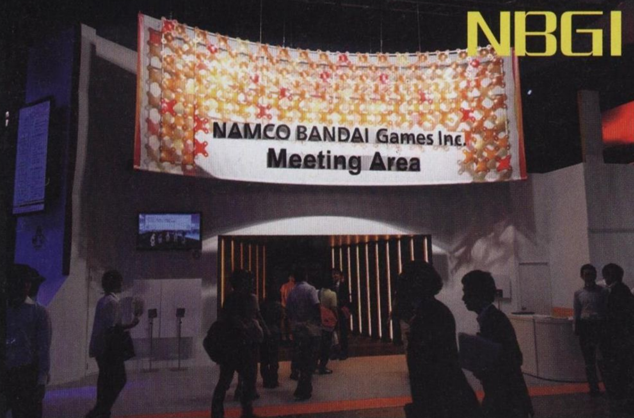
遗憾的是小岛工作室的以上作品都只是旧作的移植版消息，并没有发表新作。发表已久的《合金装备 崛起》本次完全没有公布新消息，从去年微软主题演讲中展示切西瓜的演示视频片段之后，整整1年都没有新情报公布。小岛秀夫为此亲自表达歉意，并确认游戏仍在开发中，预定2012年会完成推出。





除本家作品之外，这次KONAMI同样也协助许多小型厂商参与展出，包括CYBERFRONT、日本FALCOM、BROCCOLI、BOOST ON、IREM等厂商都在KONAMI摊位上进行展出。其中又以《英雄传说》系列最新作《英雄传说 碧之轨迹》最受欢迎，现场也特别派发装有闪光LED的特制购物袋作为试玩赠品。

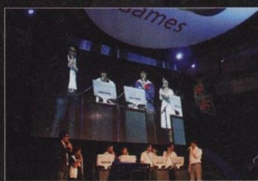
NBGI



本次东京电玩展中NBGI展出了多款注目新作，并且邀请到游戏制作人以及声优举办了多场舞台活动。今年NBGI和CAPCOM的展台比邻而居，同位于第一展场的3厅，不禁令人有和隔壁的CAPCOM摊位一决高下的错觉。在人气上也和CAPCOM互不相让，展出了多款聚集了高人气的瞩目作品，例如《机动战士高达 极限VS.》、《SD高达G世纪3D》、《海贼无双》、《圣斗士星矢战记》和《灵魂能力V》等等人气作品。



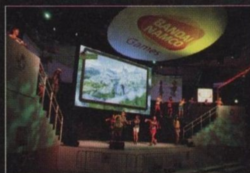
在摊位布置上NBGI采用和商标相同的橘＋黄的明亮色调，摊位十分醒目抢眼。正面映入眼帘的是有着大屏幕的舞台区，以及设置在摊位内部的剧院区域。而在另一面的超大尺寸屏幕上则轮流播放着主打作品的宣传影片，并且在旁边架设了本次展会的主打作品《机动战士高达 极限VS.》的试玩机台。在摊位内侧的部分，则是设置了即将推出的各个游戏作品的体验试玩区，罗列了《灵魂能力V》、《皇牌空战 突击地平线》、《圣斗士星矢战记》、《七龙珠 终极炸裂》和《火影忍者 疾风传 终极风暴世代》等等人气游戏供玩家试玩。



而NBGI展台最大的特色，莫过于为数众多的舞台活动，几乎没有间断的每个小时都邀请到了游戏制作人以及声优登台来宣传各款游戏，吸引了众多不只喜爱游戏，还有原作动漫画的粉丝特地排队参与。《机动战士高达 极限VS.》以及《SD高达G世纪3D》请到了阿姆罗的声优古谷彻，以及以模仿阿姆罗著名的搞笑艺人若井おさむ一起登台互动进行宣传。

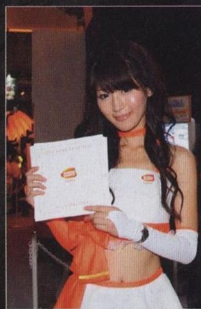


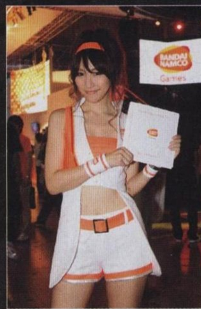
《海贼无双》的舞台则由打扮成剧中角色「大熊」的制作人中岛光司和「ω-Force」的制作人鲤沼久史一同登台，再加上海贼王动画主题曲《We are!》的原唱北谷洋现场献唱。此外还有诸多声优登台表演，使得现场气氛十分火爆。



除了上述首日举办的舞台活动之外，还有第二天玩家参观日所举办的《无尽传说》、《偶像大师》、《超时空要塞Frontier》的声优舞台活动，《超级机器人大战》系列主题曲演唱组合JAM Project登台等等丰富的活动。可以看出NBGI结合游戏和动漫领域，举办各种跨动画游戏领域的活动，以吸引各个玩家群积极参与的目的。







CAPCOM



CAPCOM于本次东京电玩展展出了大规模的游戏试玩摊位，并以多款知名系列游戏为主打，分为七大主题展位，打造出各有不同氛围的背景气氛。并且所有推出试玩的游戏皆有送上试玩便可获得的小赠品，可以说是十分具有吸引力。

怪物猎人3G

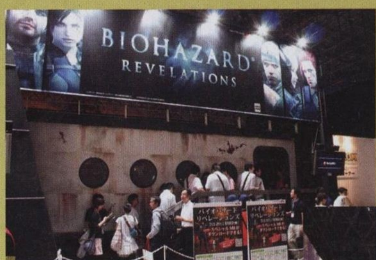
这次的《怪物猎人3G》展台是完全模拟《怪物猎人》世界观而建的，里面有多台试玩机器，玩家们都迫不及待地想要体验试玩。CAPCOM如发布会时所说，提供三个试玩版分别对应新手、普通玩家和高手。普通玩家挑战的是全新怪物“碎龙”，而高手挑战的是重新登场的水中恶魔“水龙”，至于刚刚接触这部作品的新手则准备了P3中新加入的“白兔兽”。





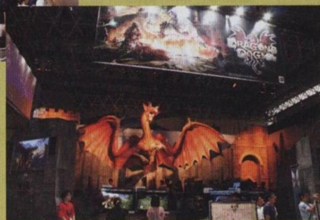
战国BASARA3 宴

试玩区外部以巨大的武将绘卷为主要布置，并以“祭典”为主题印象。可以看到工作人员们都身着浴衣和服，配上试玩区的塌塌米以及和伞，正好契合本作“宴会”的主题，令人感到有种来参加夏季烟火大会的气氛，别有一番风趣。



生化危机 启示录

摊位打造成游戏故事背景中搁浅于地中海某处的邮轮，其内部也是仿造废弃邮轮，并且很有气氛的在各处涂上血渍。试玩后还会附上本作的原声音乐CD。



龙之教条

广阔的摊位以欧洲中古世纪风格的城墙砌成，在摊位中央有一尊极为抢眼的巨龙，摆出怒吼的姿势十分具有气势。

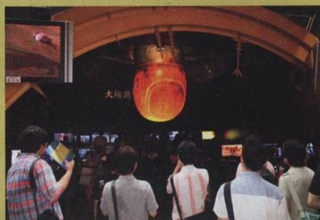


街霸×铁拳

展台布置充满了浓浓日本庙会风格。中央浮世绘风格的巨大灯饰最为抢眼，内部也插满了绘有登场角色的旗子，并且中央看台不断进行游戏的实况解说，展现出两作品人气角色大集结的格斗祭典氛围。

阿修罗之怒

以中央布景的巨大手指最为引人注目，取自先前宣传影片巨大化之後的七星天“华仙”所施展的从宇宙突入大气层的超巨大手指，使得展台颇具气势。



CAPCOM剧院

通过巨大投影屏幕轮流播放《DmC》《UMVC3》等人气作品的宣传影像。

电锯甜心另类无双



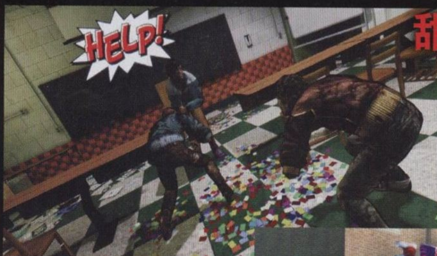
PS3 / X360	本刊译名：电锯甜心		2012年预定
	动作	角川Games	售价未定	英语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

《电锯甜心》是由曾经手《杀手7》等知名游戏的Grasshopper Manufacture制作人须田刚一领军制作。本作中玩家将要扮演一名就读于圣洛美洛高中的美少女朱丽叶·史塔林，拿起电锯与僵尸展开战斗。之前再307期中就就为大家介绍过这款游戏，而在TGS后官方又发布了新的消息。如“无双”般的战斗过程，配合电锯斩杀时的血腥场面，给玩家带来全新的冒险体验，本作预定于2012年发售。



美女甜心电锯惊魂

←美少女朱丽叶·史塔林手中的电锯威力极强，快看地板几乎都要被它锯穿了。



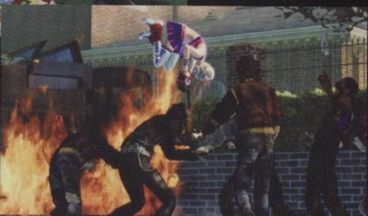
甜心驾到于危机时刻

←在满是僵尸的学校之中，也会有需要玩家帮助的同学存在，冲上前去帮他解围吧。



僵尸也爱美少女

→一不小心，我们的主角被僵尸推到在地，美少女是否会安然无恙。话说那表情是怎么回事啊？



血腥屠杀开始

→四周已经燃起火焰，看样子既然逃不掉了，那就与前来的僵尸战个痛快。

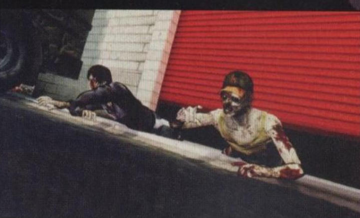


血红的画面下割草般杀戮

←血红色的画面充斥着整个教室，盘在钢管上的少女要展开血腥的杀戮了。



←学生们不必害怕，甜心来了。



↑之前的同学现在已经变成了僵尸，纷纷爬向主角的情节看上去很像《生化危机》一般。





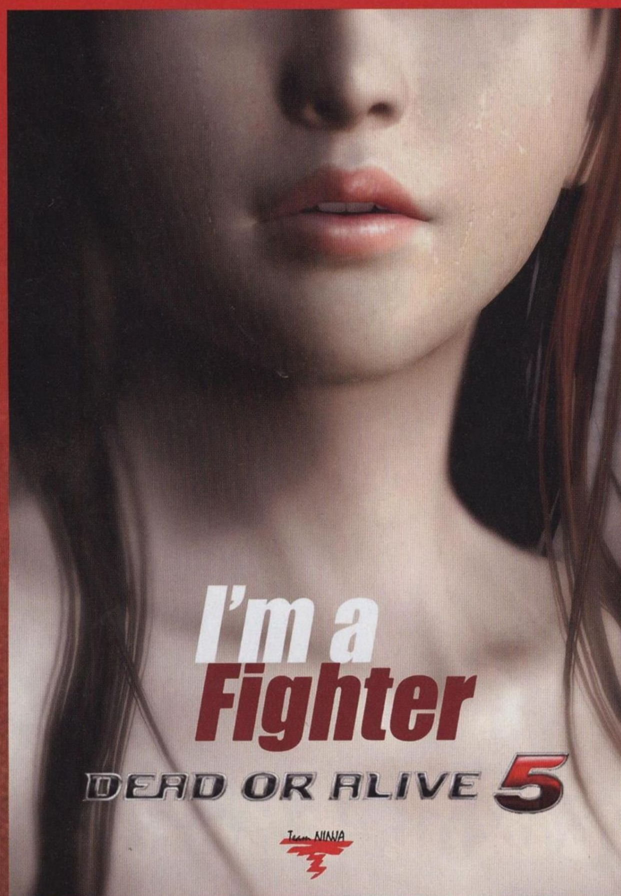
与僵尸间的无双对决

→啦啦队少女手中的电锯已经嗡嗡作响，不知死活的僵尸就过来。



←手持电锯起身跃向面前的僵尸，在宁静的校园中美少女的强势反攻开始了。

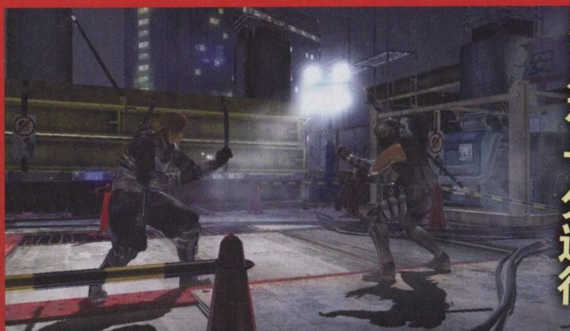
僵尸围城于校园之中



PS3	本刊译名：死或生5		2012年预定	
	动作格斗	TECMO KOEI Games	售价未定	日版
X360	蓝光/DVD	2人	分辨率未定	审查预定

TECMO KOEI Games 旗下的Team NINJA 团队领导早矢仕洋介公布了《死或生5》的消息，同时在公布的宣传影片之中，也可以看到两位忍者精彩的打斗过程。游戏演示场景是在都市的夜晚，两人打斗的场所还在施工之中。通过华丽的连击可以将对手打到腾空，或是在空中将对手狠狠摔下。期间撞到周围场景的物品时还会有额外的伤血，而有些场景中的物品是随时移动的，需要注意观察。

死或生的较量在月夜十分进行



蓄力必杀一击

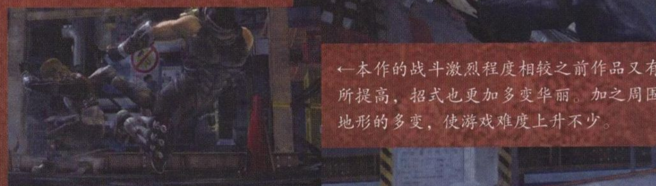
→面对实力强劲的隼龙使出蓄力必杀，之后龙隼也因此险些从高处直接掉落出局。对战时的紧张气氛浓厚，要时时小心才行。



←一连串的攻击使隼龙也应接不暇，一不小心就有可能被对手抓住机会。在对手如此强势的攻击之下龙隼又要如何面对呢？加油啊，龙。

高效率的连击

→高效率连击往往容易给对手照成更多伤害，要灵活多用才是。



←本作的战斗激烈程度相较之前作品又有所提高，招式也更加多变华丽。加之周围地形的多变，使游戏难度上升不少。

忍术间的对抗

两人展开了生死的对抗，忍术比拼的结果会是哪一方占优呢？各种忍术施展时的特效也制作精良。



蓄力之后的强力一击使对手难以招架，这会是决定胜负的一招吗？攻击发动的瞬间，游戏系统给出的特写画面魄力十足，给人印象深刻。

广袤都市夜景

←在弥红的都市夜晚，一场忍者间的死斗正在悄悄展开。游戏场景的描绘十分细腻。



←隼龙的出场十分的迅速，可以用一闪而过来形容，不愧是身手矫捷的忍者。而对手的实力也不能小视，两人的决斗就这样开始了。

大魄力特写画面

→蓄力之后使出的强力一击，这时的后45度特写画面更能表现出攻击的强劲，让一切终结在这一招之下吧。



于月夜之时展开生死之战



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：漫画英雄VS卡普空3 终极版		2011年11月15日	
	格斗	CAPCOM	39.99美元	美版
	蓝光	1~2人	分辨率未定	12岁以上

本作是结合了美国MARVEL漫画与日本CAPCOM游戏题材的格斗游戏《漫画英雄VS卡普空》系列最新作，在完整继承3代游戏内容的基础上，追加了12名新角色，使得可使用角色总数达到了50名（包括前作的两位DLC人物），游戏还重新调整了角色之间的对战平衡度，让新旧角色都具备更高更深入的钻研性，另外本作还新增可观看其他玩家在线对战影像的全新模式，让玩家可以观看高手对战的影像提高自己游戏水平。

超给力的必杀特写



↑华丽的演出效果是本系列一大亮点，本作将会使其更加发扬光大。

维吉尔

作为但丁的哥哥，维吉尔拥有着不输于弟弟的超高人气，这位斯巴达之子将会在本作中与他的那把阎魔刀一起强势登场。







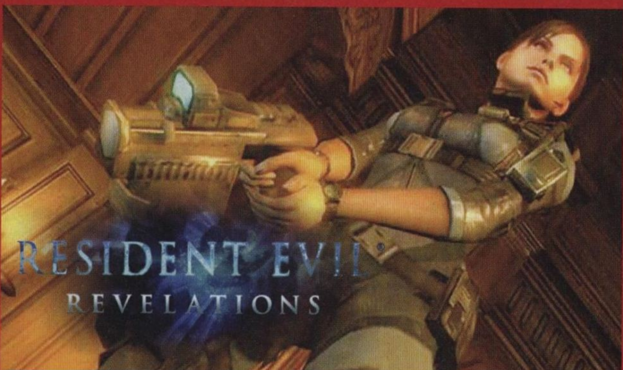
有了维吉尔的加入，这次终于可以实现DMC三人组了。


←铁拳侠的双手拥有可以摧毁一切的神奇力量。

铁拳侠

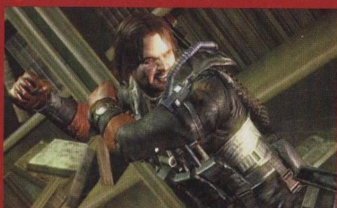
这名漫画英雄也许对大家来说比较陌生，但是他擅长的却是咱们中国武术中的“气”，胸口的龙形纹身也是他的代表性标志。

究极乱斗盛宴



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：生化危机 启示录		2012年春季预定	
	动作冒险	CAPCOM	价格未定	日版
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

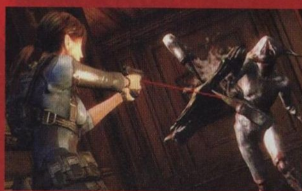
本作故事设定在2003年安布雷拉被消灭之后，投身对抗全球生化恐怖行动的BSAA探员吉尔，由于收到了同伴克里斯失踪的消息，而与新伙伴帕克一同前往地中海某处搁浅的邮轮进行调查，深入发掘隐藏在背后的秘密。游戏针对3DS主机特性大幅强化3D绘图与裸视3D功能，让玩家可以在掌机上体验前所未有的恐怖感受，目前本作暂定于明年春季发售，究竟这次将会发生什么样的故事呢？



本作中新登场的怪物将会是吉尔前进道路上的一大阻碍。

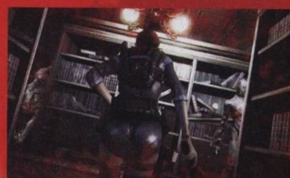
系列人气女主角

吉尔·瓦伦蒂安

作为洋馆事件的幸存者之一，吉尔一直没有放弃与生化危机的战斗，在本作中她将和新搭档帕克一起寻找失踪的克里斯，以及揭开这次事件的真相。


←疑似感染了海洋性T病毒的变异体。


→这机关对系列老玩家来说再熟悉不过了。


←濒死状态下角色依旧会捂着腹部，移动力大大下降。


→体术依旧是节省弹药最有效的攻击方式。


←吉尔的新搭档帕克将会在本作中有着怎样的表现呢？

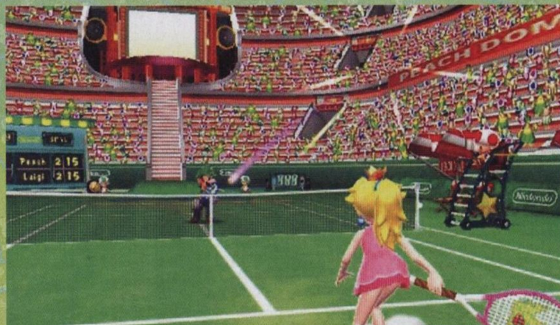


任式竞技场 今年轮网坛

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：马里奥网球 3D		2012年年内预定	
	运动竞技	Nintendo	价格未定	日版
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

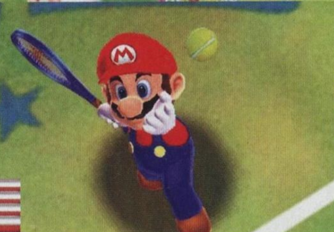
在今年的TGS上任天堂公布了《马里奥网球 3D》的消息，在视频中可以看到任天堂的各路明星们再次聚集了。画面清晰柔和，音乐轻松愉悦。在对战时可以调整第一人称和第三人称两种不同的视角游戏，以方便不同玩家的习惯。特别是在第一人称视角下，发动必杀时特写十分华丽。虽然没有公布可以游戏的人数，但是就以往的游戏看来支持多人联机是一定的。本作游戏预定于2012年年内发售。

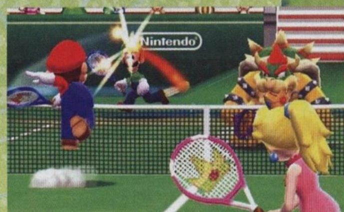
任式的网坛盛宴 运动竞技风暴



马大叔高抛发球

→在球场上马大叔的发球动作还是这么帅气，下一秒对手就要小心了，比赛开始了。





←在比网球赛中双打乐趣更多，对面气势汹汹的库巴接招吧。



→高速袭来的一球，对手想要接住恐怕很难。顺利得分的话，可以在回放中从不同角度看到自己帅气的一击。

任网盛宴开始喽



鬼屋冒险再临

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：路易的鬼屋2		2012年年内预定	
	动作冒险	Nintendo	价格未定	日版
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

在游戏《路易的鬼屋2》中玩家将要扮演马里奥的弟弟路易，进入恐怖的古堡进行全新的冒险。游戏中吸尘器不仅能够将鬼魂顺利收服，一些隐藏起来的金币也需要它的吸附功能才能找到。游戏的画面表现让人满意，在背景恐怖的音效配合下冒险更具乐趣。路易的表情和动作也会随着环境不同而改变，鬼魂被收服时的表情也十分搞笑。游戏预定在2012年内发售，喜欢《路易的鬼屋》的玩家可以期待了



恐怖的鬼屋正等着你

←进入鬼屋的路易经常可以遇到各式各样的鬼魂，不要怕，用手中的吸尘器消灭它们。

制作精良的场景

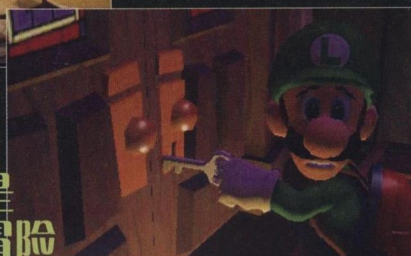
→游戏中场景制作十分精美，光影表现也恰到好处。到达光亮区域的路易就安全了么，等待他的会是什么？





巧妙隐藏的机关

←游戏中很多机关都是隐藏起来的，利用吸尘器让风扇转起来试试。



→就要进入恐怖的古堡中去了，可怜的路易表情好紧张。下一秒钥匙会被吸进去哦。

即将展开的是鬼屋之中的冒险

NINJA GAIDEN 3



无止尽的杀戮

PS3 / X360	本刊译名：忍者外传3		2012年春季预定	
	动作冒险	TECMO KOEI	价格未定	版本
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

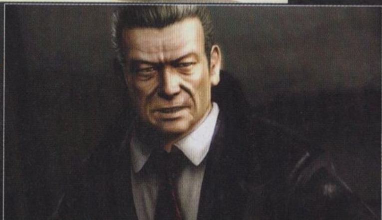
在本作中，游戏系列的主角隼龙在伦敦遭到“假面之导师”的袭击，他的右手被“杀戮之凶手”诅咒。从此之后不得不不断地杀人，但越是杀人，他的右手就越来越疼，使龙隼痛苦不堪。但是为了解除诅咒，他仍然不得不投身于凄惨的杀戮之中。与前作不同的是，本作将着重描写龙隼内心深处的意志及烦恼。在忍者身份背后，他也是一个“人”的存在。此外系统还包含NINGA、HERO两种不同难度的游戏模式供玩家选择。



沙漠废墟之中血沫横飞的激战

并非一人之战 支援官到来

→由于伦敦受到了武装袭击，从而支援隼龙的防卫省涉外事务次官“石神谦”。



←在本作中，隼龙的右臂被诅咒。从此之后不得不不断地杀人，但越是杀人，他的右手就越来越疼。

神秘西洋剑士 假面之导师



←带白色面具的神秘西洋剑士在游戏中与隼龙对决。

→隼龙潜入沙漠的废墟都市，在他面前突然出现了身着特殊服装，使用大马士革钢做成的匕首的佣兵集团。



←“你就是那个忍者，旧时代的亡灵”正是他对龙隼说出了这样的话。



→《忍者龙剑传3》的故事，从这二人造访隼之里开始。虽然看似衣着光鲜，却不怀好意，隼龙的战斗即将开始。

新冷兵器弓箭 对沙地摩托

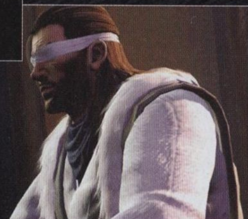


→隼龙在游戏中可以使用最新型弓箭，与乘坐沙地摩托的佣兵们交手。

美女空士相随



←接到石神命令，与隼龙同行的航空自卫队特殊防卫队空士美月·马库罗多。



→“在黑暗中生存绝非易事”，给予隼龙忠告的神秘大叔，难道他失明了？

神秘蒙眼大叔

灵剑与邪剑之争



PS3 X360	本刊译名：灵魂能力5		2012年年内预定	
	剑术对战格斗	NBGI	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1-2人	720P	审查预定

在以前作17年后为游戏背景的《灵魂能力5》中，许多老玩家熟悉的角色都会依次登场。其中“真喜志”、“巫毒”更是从初代就登场的老角色，虽然时间经过了17年之久，但其风采依旧。加之许多新的角色也一同出现在本作中，从而展开了全新的“灵剑”与“邪剑”的对抗。本作画面依旧继承了系列的一贯高质量传统，人物刻画十分生动，华美的招式攻击纷繁，但并不会让玩家觉得十分缭乱。

华美的场景 战斗即开

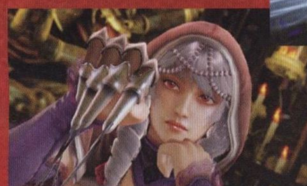


←游戏中的画面制作十分精良，结合光影的表现让人感觉如真实一般。

体验多样攻击

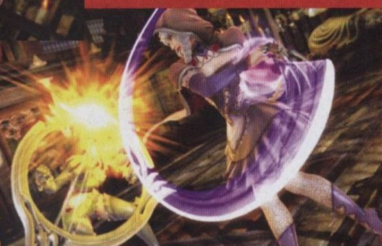
→多样的攻击方式因人不同，猛男照成的风压气势十足。





←神秘的女性角色出场，目前官方并没有给出详细的资料。如魔法般控制水晶球向敌人发起攻击。

→近战中，神秘女性手中锋利的瑞爪能够起到很好的攻击作用。



全新登场的神秘女性

神秘女性登场



↑诡异的水晶球攻击。



↑肌肉男的板斧攻击威力十足，对手可要小心了。

阿斯塔洛斯

年龄：被制造出后经过了7年
出身：不明
身高：202CM
体重：130KG
生日：9月3日
血型：无
使用武器：Giant Axe
流派：Gyurukusu
家族：无



↑在本作中，战斗的激烈程度相较之前有很大提高。



火炎纹章 经典延续

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：火炎纹章 新作（暂定名）		2012年春季预定
策略模拟	Nintendo	价格未定	日版
卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

人气大作《火炎纹章》系列新作，在今年TGS任天堂发布会上终于放出了登陆3DS的消息。身为战棋类游戏名作之一的火纹系列，之前就有传言要登陆3DS，在玩家们的期盼下终于成为现实。通过宣传视频可以看出，游戏整体质量表现不俗。光影部分的处理十分柔和，画面给人感觉十分清新。战斗中魔法发动时的特效也十分华丽，加之斜45度视角更显魄力十足，喜欢火纹系列的玩家敬请期待吧~

火炎纹章燃烧于全新掌机平台



广袤地图冒险



→游戏中的地图相当广阔，通过一些地域时，还可以购买自己的地盘作为城池。而通过触控也可以使人物直接移动。

全新火纹演绎



←全新演绎下的本作在系统等方面做出了很多进化，同时操作也可以用触控进行。



→在战斗中，挥舞手中之剑向敌人攻击时，可以很清晰的看到华丽的剑光划过。



←在木桥之上遭遇的战斗，虽然敌人看似强大，其实实力并不强劲。别忘了我方还有攻击力极高的骑士存在。

→不光战斗激烈，全新的故事剧情演绎同样十分精彩，大家敬请期待吧。

新世纪火纹归来





NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：索尼克 世代 苍蓝冒险		2011年12月8日
动作冒险	SEGA	5229日元	日版
卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

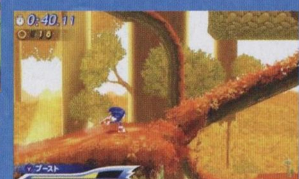
本作《索尼克 世代 苍蓝冒险》与PS3/XBOX360版本的《索尼克 世代 纯白时空》同样，都收录了两种游戏模式。分别是"经典风格"与"现代风格"，其中"经典风格"强调令玩家怀念的初代游戏方式，即一键按钮。而"现代风格"将以各种操作来实现高速度过关，全力奔跑时快感十足。本作除了第一关卡与PS3/XBOX360版一样外其他关卡均不相同，游戏中还可以看到类似闪电飞龙般的跑道。

更新更快更精彩

←在3DS上演绎出来的索尼克画面很是细腻，经典再一次来临了。



→急速的上坡道，索尼克飞奔上去后就会遇到如"闪电飞龙"般的跑道了，通过时不要忘了有金币哦。



眼花缭乱的急速飞奔



←在游戏中遇到下坡道时，索尼克的速度会再次上升，游玩时快感十足。

全新关卡设定



→在本作游戏中很多关卡的设定看似容易，其实难度不小，玩家在控制索尼克通过时一定要小心才是。

苍蓝冒险急速进行中

←"踏风而来，踏风而去。"用这句话来形容本作急速下的索尼克绝对适合。



→在急速奔跑的同时也不要忘记了收集和解迷，很多金币是很不容易拿到的，看好存在的位置再起跳。

高速下的冒险



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：剧院节拍 最终幻想		发售日未定	
	音乐节奏	SQUARE ENIX	价格未定	日语
	卡带	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

本作是以SQUARE ENIX旗下最知名的角色扮演类游戏《最终幻想》系列为主题的音乐游戏，也是SE为了纪念马上就要到来的《最终幻想》25周年这一特殊的日子，特意推出的一款纪念类游戏。玩家可以在游戏中操作系列游戏中众多知名角色，演奏出更加经典的游戏音乐，本作收录了《最终幻想》系列初代到最新的FFXIII中所有人气乐曲，玩家可以一边听着熟悉无比的音乐一边轻松地进行游戏。



←游戏整体风格轻松可爱，绝对是空闲时间游戏的首选。

→按照屏幕中的指示输入对应按键。



超可爱的人物造型

↓游戏中的人物采用了Q版娃娃造型，看上去非常可爱。所有人物的脸部几乎都是一个样子，我们要依靠她的穿着和发型来判断对应的人物角色。

菲力奥尼尔



《最终幻想2》中的男主角，原作中因为自身出生的国家被敌国所灭于是加入反叛军抵抗敌国。





→玩家需要从来自《最终幻想》系列的主角中选择4人组成小队挑战游戏。首先决定要挑战的作品，接着选择要挑战的关卡类型，顺利过关的话就能取得经验值让角色成长，还可以取得乐曲与影片等内容。

轻松娱乐类游戏



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：马里奥赛车7		2011年12月1日	
	赛车竞速	Nintendo	价格未定	版本
	卡带	多人	记忆卡容量未定	审查预定

作为任天堂旗下最有人气的角色，马里奥终于要以一名赛车手的身份登录3DS平台了，这次游戏名称冠以了系列续作的数字“7”，在游戏中玩家可以在天空翱翔或是深入大海深处，而且本作还收录了更多新的赛道、新的能力以及新的赛车，玩家可以用自己手头的零件组装只属于自己的赛车，根据不同赛道使用不同配置的赛车从而获得更好的成绩，另外游戏还支持使用Mii造型进行游戏。

众乐乐游戏典范 居家旅行好伙伴



组装自己专属赛车 驰骋赛场勇夺第一

主视角驾驶模式

→在游戏中玩家可以将视角变为驾驶舱主视角模式，这样游戏的代入感将更加强烈，尤其是在裸眼3D开启时。



↑驾驶赛车上天入地简直是小菜一碟，体验不一样的竞速感觉。



玩家自创角色形象

↑在游戏中玩家可以使用主机内的Mii形象进行比赛，另外还可以联网和世界各地的玩家一较高低。



NEW LOVEPLUS ラブプラス

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：NEW LOVEPLUS		2011年12月8日	
	恋爱模拟	KONAMI	6980日元	日版
	卡带	1~3人	记忆卡容量未定	15岁以上

《爱相随》究极进化卷土重来，3DS上最令人期待游戏没有之一终于确定将于今年12月8日重装发售！游戏除去普通版之外，还将发售附带单人画册+三人画册的普通限定版，以及需要注册KONAMI网店会员限定抽选购买的3DS本体同捆版、本体同捆+两本画册和本体同捆+单人画册×3+三人画册+原声音乐CD的完全收藏版共5个版本13个种类。其中所有的本体同捆版都将附赠透明文件袋和当地玩偶的饰品，完全收藏版更有单人海报赠送。





↑活用3DS的各种新机能，你所熟悉《爱相随》在各种方面得以全面进化，这次将以全新的面貌来到各位男友面前。



↑大幅提升的画面水平，你的女友将更为美丽动人，惹人怜爱。



←增加更多互动剧情，对应纵横两种模式，与女友的生活将更为丰富多彩。



←三个版本的限定同捆3DS主机，银色的表面带给人以纯洁高贵的气息。





↑无论刮风下雨，来陪你的女友上下学吧

超进化恋爱体验

SUPER MARIO 3D LAND

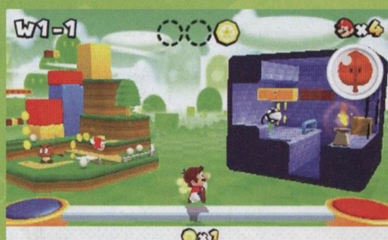
NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：超级马里奥3D大陆		2011年11月预定	
	马里奥冒险	任天堂	价格未定	多版本
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

《超级马里奥大陆》曾是任天堂于1989年4月21日推出的第一款GB上的马里奥游戏，如今加以3D的进化，将成为3DS第一款马里奥游戏于今年11月发售。赛拉沙大陆有四个国家，比拉夫特王国·米优特王国·依斯顿王国·恰伊王国。某日，出现了一名想征服赛拉沙大陆的外星人泰坦卡。它用催眠光线控制赛拉沙大陆四个国家的居民及国王，并将统治四国的黛西公主掳走。得知此事的马里奥为拯救黛西公主与国家，以及打倒外星人泰坦卡展开冒险了之旅。

"新"3D大冒险



↑超级马里奥系列中久见不鲜的旗杆终点，3D后的立体感马上不一般。



各种奇幻世界可供你选择

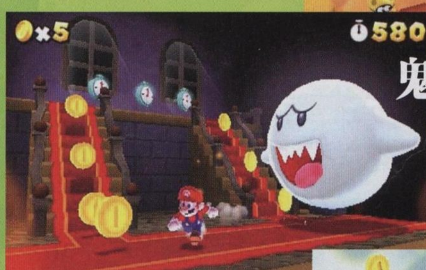
←游戏的舞台可以自由选择，选择你所喜欢的地图进行冒险吧。

3D立体地图场景

→曾经常见的场景都被3D化，你是否还能找回当初的那份感动呢。

鬼屋充满魄力 马大叔快跑

←鬼屋的妖怪在裸眼3D下是否会更为给力呢？不要被吓到哦。



→立体场景中的危险也抵挡不住马大叔所向无敌的披靡。更何况还有大把金币等待着马大叔前往领取。获得高分来加1UP吧。

马大叔经典再临





PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：真 三国无双6 猛将传		2011年9月29日
动作	KOEI TECMO	价格未定	日版
蓝光	1~2人	分辨率未定	12岁以上

本作是以今年3月推出的《真 三国无双6》为基础，增加了更多内容所构成的扩充资料片，游戏追加收录了全新的模式、全新的武将以及全新的武器系统等丰富要素。另外本次游戏除了单独游玩之外，还可以与《真 三国无双6》本传连动开启更多内容。在本次TGS上公布了更多本作相关信息，比如全新的"将军位"系统。随着游戏的发售日越来越近，我们这些无双爱好者的砍草之魂又蠢蠢欲动了！



↑与本传进行联动是每作猛将传游戏里都必不可少的模式。

↓本次游戏中增加了很多全新的动作。



新增游戏模式 英杰传剧本



←本次猛将传中增加了角色专属的"英杰传"模式，在此模式下玩家可以体验各位无双武将的传奇经历。

用学问武装自己

→本作可以在城镇里找学问所的NPC提升角色自身的各种能力，当然这些都是要花钱的。





新增无双武将登场

←从目前公布的信息来看这次猛将传中新增了郭嘉、王異以及庞德三名角色。

目标最高阶级 将军位系统

→不同阶级对应不同能力，而且头饰也会改变。



无双华彩再临！



PS VITA PSV	本刊译名：真 三国无双NEXT		2011年12月17日
动作	KOEI TOCMO	价格未定	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是以三国时代武将一骑当千爽快感为主题的人气动作游戏《真 三国无双》系列在PSV平台的第一部作品，游戏通过多点触控与6轴传感器等PSV独有功能进行操作，还可以通过连线功能与其他玩家一起游戏，另外KOEI TOCMO表示本作中将会出现只有PSV才能表现的更多游戏动作。《真 三国无双NEXT》将作为PSV首发软件之一于2011年12月17日发售，目前游戏的售价还未公布。



↑赵云依旧是本作最具人气的角色。

↓夏侯惇是魏国的代表性角色之一。



全新的游戏方式 不一样的无双

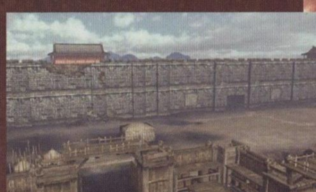


←本作利用PSV独有功能，实现了全新的游戏方式，不知道习惯了之前无双作品的玩家能不能很快适应。

掌机版一骑当千

→借助PSV强大无比的机能，玩家可以在小小的掌机上体验如同家用机一般的无双作品。



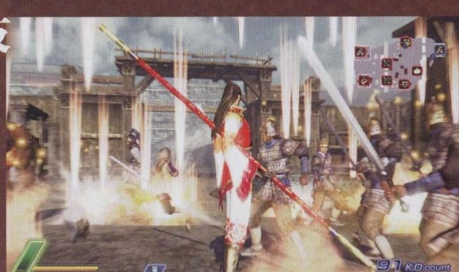


赶超家用机的场景

←在本作游戏中对于场景的刻画以及直逼家用机水准，这也让我们不由的感叹PSV机能的强大。

触控必杀技

→本作新登场必杀技，当对应必杀槽攒满时，点击画面上的敌人、据点等可以发动超强力攻击的目标，这将是超越无双乱舞的范围攻击，可以瞬间毁灭敌人据点，歼灭周围敌人。



3D狩猎生活



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：怪物猎人3G		2011年12月10日	
	狩猎动作	CAPCOM	5800日元	日版
	卡带	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

万众期待的《怪物猎人3G》终于确定了发售日与登录平台，不负众望的成为年底商战3DS重要的筹码之一。新的《3G》将继承Wii版3代的水中战斗，并且将原本的7种武器增至12种，《3Tri》中原本未加入的双刀、铳枪、狩猎笛和弓都将再次回归并全部对应海战，之前的3部分组合弩系统也回归了原本轻重弩的分类。值得一提的是本作将同捆对应3DS全新外设右摇杆套件以应对水陆部分的复杂操作，并有附带超可动海龙装手办的限定版可供选择，e-Capcom网店购买的还有碎龙图样的时钟赠品。猎友们还等什么？燃烧你的狩魂吧！

全新怪物登场



碎龙布拉吉迪欧斯

二足步行的兽龙种，特点是头部和前足上附着的每隔一定时间会爆发的黏菌。

莫伽村我回来了



单人部分的舞台依然是3代的据点海上渔村莫伽村，3DS的分辨率造就了这朦胧华美的画面感觉。村长和村长爹、受付娘、渔夫三人组你们都还好吗？

海港都市坦希亚



作为交易的中继地，被称为船员绿洲的坦希亚港。这里也是诸多猎人们出没，充满活力与邂逅的港口。在这里的广场有任务窗口、工房等各种设施。



水龙加诺多多斯

苍火龙 利欧雷乌斯亚种

新目标视角操作

利用下屏幕的目标视角设定，可以将L键的视角归位设定为面向怪物，使得调整视角更加方便快捷。此外其他利用触屏的新操作方式，玩家也可以进行自定义。

樱火龙 利欧蕾亚亚种

碎龙常用双前臂与头上的角攻击，滴下黏菌一定时间后爆发。碎龙怒后，角上与双臂的黏菌将呈现黄色，加快黏菌爆发速度。



3DS全新外设右摇杆套件，并新增L2、R2键。这个角度或许看不出来实际上有着相当的厚度。电源单独需要一枚5号电池。

茶茶与卡央巴

前作中猎人的同伴与好帮手茶茶再次登场，相信这次依然会给我们带来无限的欢乐与战场上的有力协助。

本作中新登场的奇面族少年，茶茶的对手与老相识，与茶茶同样作为猎人的伙伴参加狩猎。

魅力限定版



e-Capcom网店的限定版更有豪华的可动手办附属。附带4种可替换手部，以及大剑和片手剑两套武器装备。并且所有版本附赠绘有碎龙图样的时钟一个。

游戏史第一混乱



PS3	本刊译名：街霸×铁拳		2012年年内预定	
X360	动作格斗	CAPCOM	价格未定	日版
PSV	蓝光/DVD/卡带	游戏人数未定	记忆卡容量、分辨率未定	审查预定

本作是由CAPCOM与NBGI合作，结合了《街霸》与《铁拳》两大畅销格斗游戏而成的作品，游戏使用了《街霸4》游戏引擎与绘图技术，让来自两大系列的众多格斗家齐聚一堂，施展华丽的招式展开终极乱斗对战，实现众多玩家期待已久的梦想。本作将会在PS3、XBOX360以及PSV三大平台发售，而PS的吉祥物多罗猫也将会出现在PS系主机的游戏中，不知道微软这边会不会同样乱入一位自家角色。

究极乱斗



←隆爆气之后的特写，依旧霸气十足。

→三岛老爷子这张截图异常喜感，难道他在本作中是用来调节气氛的？

←桑吉尔夫让喜欢使用力量型角色的玩家有了更多选择。

→两位重量级选手的对抗，究竟谁会更技高一筹呢？

建立究极理想国家

罗兰多

原MAD GEAR成员，对枪械和炸药十分精通，只要能取得胜利不在乎使用什么手段，十分崇尚军人之上主义，希望亲手建立一个全部由军人组成的国家。

红色重型战车

桑吉尔夫

被人称为“赤色旋风”的俄罗斯摔跤手，是一位正义感十足的角色，虽然行动力上比别人弱很多，但是其恐怖的攻击力使得别人对他畏惧三分。

傲气十足千金大小姐

莉莉

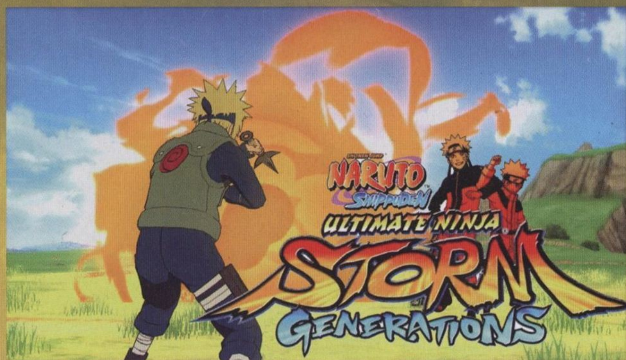
世界著名石油大亨的女儿，十足的千金大小姐姿态，稍有不顺就喜欢大发雷霆，与其大小姐形象相得益彰的是其出色的格斗天赋，每次击败对手都会使她获得不小的快感，但前提是不被她父亲知道。

不灭的铁拳王

三岛平八

妄想得到世界上所有的财富以及最强力量的野心家，为了达到自己的目的不惜任何代价，即使对方是自己的亲生骨肉，绝对是一位十足的反面角色。

三岛平八虽然年纪很大，但是却拥有超强的格斗能力，是一位非常危险的对手。



PS3 / X360	本刊译名：火影忍者疾风传 究极风暴 世代			发售日未定
	动作格斗	CyberConnect2	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1~2人	记忆卡容量未定	审查预定

日本人气最火热的动漫之一火影忍者系列的新作《火影忍者疾风传 究极风暴 世代》于本次TGS又公布了一段宣传视频。作为《究极风暴》系列的最新作，本作动漫风格渲染的即时演算画面已经达到了近乎美轮美奂的动画效果。以不同世代的跨界忍大战为题的本作参战人数也是史上最强，无论是漫画初期的鸣人一行、白和再不斩，还是外传中的双眼少年卡卡西和宇智波带土，再到疾风传中最新的人物一应俱全。





→跨世代大战乃本作的主题，死去的鼬和自来也也将还魂再战。



究极忍术炸裂 雷切来相见

←卡卡西与少年的自己对决，放出最强必杀雷切。佐助的须佐之男也将在本作中登场。



木叶闪光小队

→少年卡卡西与宇智波带土对战木叶的金色闪光四代目火影，二对一的战斗似乎丝毫不占优势。



千鸟与闪光

←少年卡卡西的雷切或许还只能叫千鸟吧，未来的最终绝技会对闪光奏效吗？

→久违的卡卡西小队，鸣人和佐助对战卡卡西，不知为何不见小樱的身影。爆裂的忍术一触即发。

跨界忍者大战



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：圣斗士星矢战记			2011年11月23日
	无双动作	NBGI	7330日元	版本
	蓝光	1~2人	720p	审查预定

作为原作《圣斗士星矢》诞生25周年而推出的本作《圣斗士星矢战记》还有近两个月就要发售了，虽然游戏相关的内容还没有完全公布，不过对原作动漫早已耳熟能详的老星矢迷们或许早就已经迫不及待的想要见到本作了吧。本次TGS公布了游戏的第3部PV，讲述了五小强闯十二宫的剧情部分以及数场的经典战斗场景，看着原作得以在游戏中重现无不令人感慨万分。更有星矢和艾欧里亚提供试玩实在是令人看得摩拳擦掌。







究极绝对防御 白羊水晶墙

←白羊座穆先生的恩师前任教皇史昂的真传，制造出任何人都无法跨越的水晶障壁。



无敌力士金牛

→不屈的战士阿鲁迪巴，面对无数的敌人也只有一往直前，任凭小宇宙吹响巨型号角。



谜之魔幻双子

←双子宫原有撒加和加隆镇守，然12宫战时二人都不在场，这思念体又是谁？



为了正义与爱的女神雅典娜，圣斗士们奋不顾身奔向沙场。拳脚交错，为的只是那一腔热血。

燃烧吧！小宇宙



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：迷宫的彼方		发售日未定	
	迷宫角色扮演	Konami	价格未定	日版
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

本作是由tri-Ace经手开发的3D迷宫类角色扮演游戏，之前tri-Ace曾经手过《银河游侠》、《女神战记》等人气角色扮演游戏的开发工作。在本作中玩家将要与一名神秘的少女在隐藏于地下的广阔世界中展开全新冒险。游戏中解密等要素将与3DS的裸眼效果相结合，使解密更具趣味性。游戏在少女的呼喊中开始，玩家将以第一人称视角与其对话进行冒险。而少女究竟是何人，官方并没有给出说明，同样游戏的发售日期也未定。

全新冒险展开于地下世界



←广阔的世界、神秘的少女，在前方等待着主角的又会是什么呢？

→在游戏中主角以第一人称视角与少女交流。

←上屏显示当前状况，下幕显示道具，一目了然。



PS VITA PSV	本刊译名：忍道2 散华		2011年12月17日	
	动作冒险	Spike	售价未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

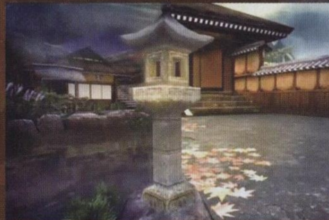
本作的故事背景设定在“宇多高”之乱过后，为报灭族之仇的“火祭之禅”踏上了对敌人的复仇之路。游戏继承了《忍道》系列飞檐走壁、神出鬼没的忍者动作玩法。结合PSVita的触控功能，可以更方便的使用道具或忍杀将敌人悄悄干掉。华丽忍杀使出的同时，还会给出大魄力特写。而在面对多名守备时，则需要玩游家看准时机使出连续忍杀。同时戏预定在发售时，于亚洲地区还会推出官方中文版。

←在黑暗之中悄悄的接近守备敌人，看准时机发动“血祀忍杀”，之后可以达成一击必杀的效果。

神秘角色登场

→向对方道出感谢的神秘女性角色，从外表装束来判断她也应该是一位忍者。





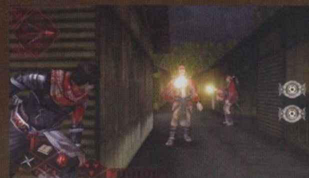
寂静中的杀戮

←看似安静的城池内，因为主角的出现而显的危机四伏。

→火祭之禅与身穿武士铠甲的神秘男子对决，对方实力明显不可小视。



强势对手出现





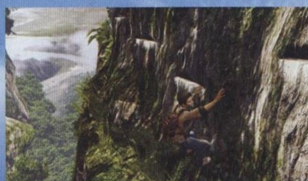
UNCHARTED GOLDEN ABYSS

黄金深渊全新冒险

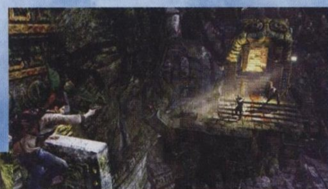


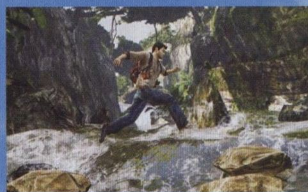
PS VITA PSV	本刊译名：神秘海域 黄金深渊		2012年冬季预定	
	动作冒险	SCEA	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是《神秘海域》系列在PSVita上的首部作品，游戏中大量操作需要配合PSVita的前后触控和倾斜感应来完成。游戏画面效果直逼PS3，特别是光影的效果制作十分逼真。游戏中玩家将要扮演宝藏猎人奈森·德瑞克，与老友杰森·但丁及一位考古学家的孙女一同到中美洲丛林探索失落的传奇古文明城市，以解开400年前血腥屠杀的黑暗之谜。



←在游戏中，奈森·德瑞克攀爬峭壁时的动作可以用触控来轻松完成。





←战斗和解密的要素同样精彩，在险恶的环境之下面对敌人要更加小心才是。而不同场景的光阴效果也都表现出色。

多点触控解密冒险

休闲竞技体验



PS VITA PSV	本刊译名：大众高尔夫6		发售日未定	
	体育竞技	SCE	价格未定	日版
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

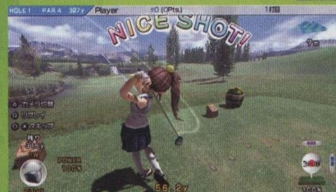
今届TGS上SCE放出了《大众高尔夫6》的消息，游戏预定登陆PSVita。此系列一直在玩家中人气很高，登陆全新掌机也算是众望所归。虽说这次官方次并没有公布游戏人数，但相较之前也可以推测出联机设定是肯定少不了的。游戏画面仍然走清新可爱的风格，细节上的处理更加柔和。具体PSVita前后触控对应游戏中哪些操作现在还不得而知，具体的游戏发售时间官方也并没有给出。

新机能演绎下的娱乐休闲体验



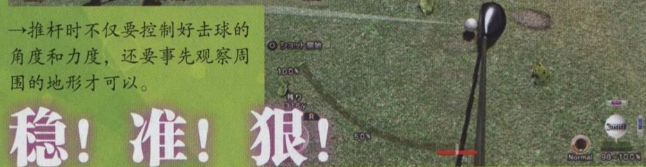
轻松休闲的体验

→在PSVita的强大机能下，演绎出来的画面更加细腻柔和。更有可爱的人物配合不同服饰的混搭，这一切都让玩家乐此不疲。



完美的挥杆一击

←想要打出完美的一击，除了调整好击球角度以外还要多注意风向。



→推杆时不仅要控制好击球的角度和力度，还要事先观察周围的地形才可以。

稳！准！狠！

和风水墨再来

墨鬼 SUMIONI

PS VITA PSV	本刊译名：墨鬼SUMIONI		发售日未定	
	和风墨笔动作	Acquire	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

由开发《侍道》、《剑、魔法、学园》、《勇者别嚣张》等系列闻名的ACQUIRE所制作的本作《墨鬼》无疑是本次TGS公布的PS Vita上最具创意的一作。这款活用PSV前后触摸机能的水墨和风2D动作游戏，即将于PSV上登场。故事的舞台是架空的平安时代，拥有能操纵召唤墨鬼力量的人被称为“墨水师”，为了阻止邪恶的墨水师为非作歹，主人公墨鬼被人所召唤了出来……灵活利用画笔和墨汁的能力解开谜题便是本作的主题。

强大墨神力量为墨鬼援护

←使用召唤笔唤出的强大墨神，样貌是飞翔的凤凰一般。用其强大的力量掩护墨鬼，击退敌人。

→以笔搭桥，轻轻一划，墨鬼的神力便会做出一架墨桥来，帮助墨鬼躲开敌人的攻击，前往更高的地方。用以解开谜题，突破敌阵。

清新日式水墨风

←整个画面仿佛一幅水墨画卷，给人以一种融入画中的感觉。

→利用墨桥灵活移动的墨鬼，他眼前面对的是满是敌人充满火力的城堡。

充满战术的战斗

←在墨神的援护下，利用自然笔控制火焰和雷云对敌人造成伤害，最终赢得战斗的胜利。

王と魔王と7人の姫君たち ～新·王様物語～

PS VITA PSV	本刊译名：王与魔王与7人的公主~新·国王物语~		发售日未定	
	ARPG	MMV	价格未定	版本
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

《国王物语》是MMV于2009年在Wii上发售的一款ARPG游戏，曾在欧美受到极大好评。然而，却如好多优秀的游戏同样叫好不叫座。如今MMV卷土重来，再次推出了续作《王与魔王与7人的公主》，正如题目变长了游戏的水平与销量是否也会有长足的进步呢？这个就不得而知了。不过日前，MMV社长曾在blog诉苦，表示虽已尽力做到做好，但是游戏卖不出去的话公司无法运营，希望大家购买游戏。实在是煞费苦心。

精致华美的画面

←利用PS Vita强大的机能，渲染出美丽的画面，营造出的氛围分外幽默。

↓→随着时间的经过，天气与光影效果会相应的变化，十分精致。

天然系公主阿普丽柯特与少年王克罗伯之间的恋爱情结。

克罗伯

阿普丽柯特

→通过劝诱国民，充实自己队伍的战力。

从魔王手中夺回公主











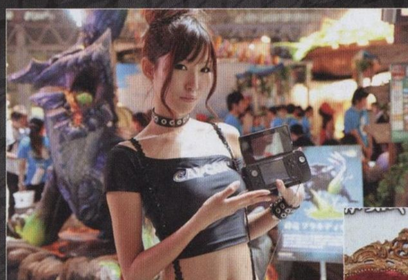


为参观者分发宣传册的show girl，今年妹子的身材都好棒哦。

东京电玩展Tokyo Game Show 2011
SHOW GIRLS



↑传说中的气场型美女，再加上运动清凉的装扮。走过路过的，不进来看看么，少年？



←CAPCOM展台的showgirls不错，掌机也不错，那个附加的右摇杆就……

←在今年TGS中也有官方请来的高质量COS，军旅装束加两条很萌的小辫，卖个关子，大家猜猜看她是谁？

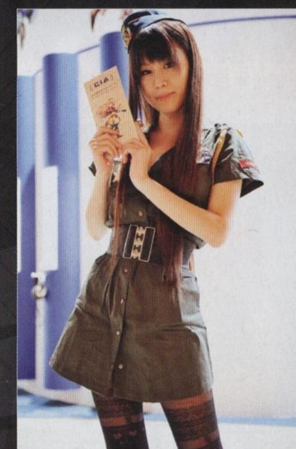


→官方请来的COS果然整体质量不俗，惊艳的《如龙》夜店女郎出现了，求认识，求交往，求游戏……





宅男的喷血时间到了，可爱妹子头上戴着猫耳看上去更加萌了。





↑大眼睛美女+性感露背装=神似火舞的感觉。（我没邪恶，表打我）



在《龙族教义》的展台前，show girl向路人发出微笑光波，各种喷血，感动，CAPCOM挺你啊。


↑洋群混搭博士帽，抱歉各位一时忘记这是哪家的show girl了。（被众人群殴中……）


在《如龙》展台今年show girl和COS团队都十分强大。旗袍装束的夜店妹子更具吸引力~


↑看人家游戏展台的COS，可以一人占这么大的地方而不用去挤人群，羡慕，嫉妒，围观。





↑CAPCOM的show girl装束走清爽路线的同时，看上去还有一点摇滚的味道。




↑和之前一样，还是请各位看人、看主机，别看摇杆。

←《碧之轨迹》的专业COS，明明是同样的工作，周身空间和上面那位却没的比。


↑如龙展台的show girl群以高挑为主。（高挑的秘密解析：请注意他们的高跟鞋，能再高点么！）


全场最可爱妹子出现，水汪汪的大眼睛+某处凸起+可爱的动作=有人已经倒下。


↑从侧面看去才更能体现出show girl的身材，典型的东方阳光派美女在礼品送上的同时，也为参观者带来喜气的微笑。



众小编眼中的TGS

一千个人眼中有一千个哈姆雷特，同理，众小编眼中也有着不一样的TGS。一年一度的TGS已经过去，对于本次展会上的各种消息每位小编也都有自己的看法，下面就让我们来听听不同小编对于今年TGS的感受吧~



今年的TGS是索尼个人的舞台

东京电玩展的惯例就是看索尼和微软比拼，同时任天堂会在场外竭尽全力干扰玩家的注意力。不过今年有所不同，索尼独霸了TGS的舞台，微软似乎也没有要与索尼强风头的意愿。任天堂在这期间的干扰作用虽说还不错，但也仅限于3DS的几款大作，而Wii U则似乎还没有做好准备，像《天空之剑》等作品的完成度都太低。索尼这次发布了PSV的发售日和首发游戏，PS3平台也有不少大作，PS3和PSP也有新的配色款式发布，还有在TGS期间举办的一系列制作人访谈活动等等，索尼这次的宣传阵势绝对盖过了微软的风头。

在软件商方面，几乎每个厂商都拿出了让人眼前一亮的大作，这里就不再赘述了。但也有几款作品很让人失望，例如《生化危机6》，之前CAPCOM曾信誓旦旦地说会在TGS公开详细信息，结果呢？一段宣传片才50秒钟，除了logo外就是一个转动的地球和一些文字，连一张游戏画面都没有。《死或生5》那张海报还有点意思，可视频怎么就是两个男人打来打去啊？！严重违背游戏主旨嘛！另外一些游戏具体就不说了，很多都是没什么新消息，只是在重复一些演示画面。

不过今年的COSPLAY表演非常不错，让人看后非常兴奋。其实国内也有很多COS团体，要是也能有如此规模的一次大聚会就好了！斗剧比赛也是今年的看点，可惜中国的选手还是毫无悬念地都被淘汰了。而斗剧改为1年两次无疑是个好消息，我这个格斗爱好者可以欣赏更多精彩的比赛了！



抱着FFX我这辈子就值了……

虽然老任依旧是不参加TGS的展会，但是今年的TGS不得不说最终的赢家是任天堂！一个MH4砸出来已经是核爆版的效果，另外一边的SONY却完全没有什么拿出手的东西，这样鲜明的对比让本来处于不利局面的任天堂和3DS绝地大反攻，我们不得不承认，在掌机这块还是任天堂玩的更顺手一些。另外期待了许久的《生化危机6》已经浮云，倒是新的DmC试玩影像看着很不错，当然除了主角那张脸……在本次展会中我个人比较关注的是PSV的发售日以及首发软件群，新游戏的包装看着很像蓝光盘的盒子，另外展出的那七彩PSV也非常漂亮，当然真的要等这些颜色全部发售的话我估计还得有个两三年的时间。另外FFX复刻的消息实在是让我太激动了，这款游戏是我最喜欢的游戏，没有之一！所以等到这款游戏发售的时候我肯定会入PSV和PS3双版本的。最后要说的就是年底的FFXIII-2，斯诺和霍普终于亮相了，两人都变得成熟了很多，有很多人都说斯诺的新发型很难看，我觉得倒也不是不能接受，看上去蛮有“大丈夫，萌大奶”主角的FEEL……

自从小岛拍肩之后，这几次大型展会有分量的消息真的很少，不知道是我个人的要求变高了还是说现如今的游戏业界真的不景气了，TGS期间在网上看到某位专家说什么中国的CJ已经全面超越TGS，这简直是在开国际玩笑，就算日本那边再怎么衰退，你这CJ卖肉山寨展也不会有什么作为，何谈超越？还望国内相关人士以及部门真的用心思考一下将来国内游戏发展的相关规划。



长江后浪推前浪 把前浪拍死在沙滩上

动荡激昂、声嘶力竭的2011TGS终于落下帷幕，历数这次起伏跌宕的各种大场面，最让小编感兴趣的，当然就是PSV确定发售日以及同步发行的26款游戏了，说实话，其中的《三国志触控》比较期待。掌机价格不贵，而且首批就有很多不同类型的游戏发售，一定可以牵动很多玩家的心。很多中年玩家和我一样，生活非常现实，甚至可以说残酷，每个月的工资要上交一大部分房贷，所剩无几的零花钱还要哄老婆，所以新掌机的低价格真是非常具有诱惑力。大部分中年老玩家都不会太在意破解不破解，因为没那么多时间再花在游戏上了，说实话，看了一圈电玩展，一堆游戏展示，已经过够了眼瘾了，找个喜欢的，带在身边，想玩的时候就玩一会解解闷，小憩也别有一番风趣。可能是对三国题材没有免疫力的原因，我想很多和我一样的中年玩家也非常期待《三国志触控》，不过个人倒是更在意正在开发中的PSV《高达》，如果能加入DIY零件组合要素就好了，剧情最好历代的经典都加入，让我改变一下历史，当然要扮演新角色、驾驶新机体，如果又是座舱战斗，就比较悲剧了，尼玛晕3D晃来晃去伤不起啊。



Showgirl不错，新作不错，周边不错，各种不错。

个人认为2011TGS整体来说相比以往不怎么给力，索尼就是一部PSVita，而不参加tgs的任天堂给人的感觉就是两款《怪物猎人》。怪物猎人登陆3DS并放出游戏影像确实让不少玩家不淡定，单从游戏影像上可以看出，游戏画面也就是比PSP强一些而已。在玩法上倒是做出了不少的新尝试，希望新的创意可以给玩家带来全新的体验。而索尼PSVita也终于放出了不少游戏试玩，在《神秘海域》、《小小大星球》等游戏中可以看出结合主机触控解迷的要素很多，整体表现果然没有让玩家失望。对于其他方面，showgirl依旧漂亮的排起长队问好，Koei Tecmo 也终于给出了《死或生5》的消息，《恶魔猎人》中的维吉尔也降临到《漫画英雄VS卡普空3 终极版》之中，《恶魔猎人5》也放出了试玩的影像……

这次TGS上放出的游戏视频看似一大堆，可是能在年底玩到的大作又能有几个呢？特别是索尼，在今年的TGS上更多是放出了一些游戏的HD版。不过《最终幻想10》重制版登陆PSVita的消息确实令人激动，希望这款《最终幻想》系列历史上的神作能够在PSVita强大的机能下创造出新的辉煌，喜欢ff系列的自己同时也表示强烈期待。而唯一可惜的是没能在TGS上看到宣传的视频，在这里对制作人们说一句，加油~



心若跃动，即是游戏

首先，请让我感谢任天堂并不参加历届的TGS。被称为第三方杀手的老任，就算出展想必也只有各种的马大叔吧。而我期待的也只有3DS的第三方游戏罢了。于是也正好清净。不过不能不说任天堂确实财大气粗啊，《勇者斗恶龙X》、《怪物猎人4》这些第三方大作争相往它的坑里跳。结果各个厂商都陪着老任一起股价大跌，真是够义气。

闲话少说，来说正题的TGS。本次东京电玩展最令某银关注的想必就是卡普空的《怪物猎人3G》了吧。虽然之前老任自己的发布会上提到了新作《MH4》，不过毕竟还是个遥不可及的幻象，还是年底的《3G》更加令人为之心动啊。右摇杆虽然又厚又重，不过作为一种新鲜的体验倒也未尝不可。而其他令人在意的，或许就是两作高达了。PS3上的《高达极限vs.》虽然之前早有消息，不过这次看到两个阿姆罗同时登台试玩，以及游戏本身的精彩表现，实在令人热血沸腾。另一款则是3DS上的《SD高达G世纪3D》，夏亚专用版限定3DS必入不可啊！天佑我的钱包吧。



手握太刀，直视生死。

9月份，在一阵嘈杂的欢呼声中，一年一度的东京电玩展再一次展现在玩家的眼前。对于游戏爱好者而言，每一次的展会都充满了惊喜与尖叫、激动与泪水，当然今年也不例外。

对于本编辑而言，今年TGS中最吸引我的是《怪物猎人3G》将于3DS上发售这个消息，听到这个消息之后，我毅然决然的决定——攒钱买3DS（好吧，我承认其实也是为了玩《NEW LOVE PLUS》……）。

其实说到怪物猎人，那不得不提PSP上的3代，因为就是从那款游戏开始，我正式成为了《怪物猎人》的FANS。特别喜欢游戏中中太刀类的武器，觉得武器的造型很酷，背在身上很是拉风，进入作战的时候，一拔一挥，尽显猎人风范。所以希望这次的3G能给我们带来不一样的惊喜，和同样的感动。

在这次展会上索尼公布了其下一代掌上游戏机的发售时间，和针对其掌机开发的游戏名单，个人比较期待《神秘海域》和《真恐怖惊魂夜》这两款游戏，同时也希望自己能在第一时间入手PSV（估计是不可能了）。



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

封面图：《灵魂能力5》新角色

2011年 10月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

SPECIAL 特别策划 EDITTED

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社 长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总 编：黄昌星

编辑部

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电 话：010-64472177
传 真：010-64472184
订 阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

VOL 309

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



本届TGS上的手机游戏展出数量明显增加，Worker Bee摊位上还展示了一个对应智能手机专用的单手游戏控制器。该控制器对应蓝牙2.1系统的智能手机，可以单手操作方向以及A、B、C、D四个按钮来玩游戏。可见现在手机游戏已经成为了不可忽视的高速增长群体。

EVENT 日本专讯

2011日本游戏大赏年度类与未来类得奖作品出炉

【日本游戏大赏年度作品类】

奖项	游戏名称	平台	厂商
大赏	怪物猎人携带版3rd	PSP	CAPCOM
优秀赏	Wii派对	Wii	任天堂
	英雄传说 零之轨迹	PSP	日本FALCOM
	凯瑟琳	PS3/Xbox360	index
	GT赛车5	PS3	SCE
	超级马里奥银河2	Wii	任天堂
	异度之刃	Wii	任天堂
	大金刚归乡	Wii	任天堂
	双重国度 漆黑的魔导士	NDS	LEVEL-5
	口袋妖怪 黑/白	NDS	POKEMON
	合金装备 和平行者	PSP	KONAMI
	怪物猎人携带版3rd	PSP	CAPCOM
特别赏	荒野大镖客 救赎	PS3/Xbox360	Rockstar Games
最佳销售赏	口袋妖怪 黑/白	NDS	POKEMON
全球赏日本作品类	口袋妖怪 心金/魂银	NDS	POKEMON
全球赏海外作品类	使命召唤 黑色行动	PS3/Xbox360/PC	Activision

本刊讯　计算机娱乐供货商协会（CESA）于日前公布了今年迈入第15届的“日本游戏大赏”中“年度作品类”与“未来类”的得奖名单，其中《怪物猎人》与《英雄传说》在2个类别都获得了各自奖项的肯定。



“年度作品”类是以2010年4月1日至2011年3月31日在日本发行的1426款游戏为评鉴对象，通过“一般投票”与“日本游戏大赏评审委员会”审查后所选出，分为“大赏”、“优秀赏”、“特别赏”、“最佳销售赏”、“全球赏”等奖项。

本届日本游戏大赏年度作品类大赏由日本累计出货超过460万套的《怪物猎人携带版3rd》夺得，优秀赏包括《Wii派对》、《合金装备 和平行者》等11款作品，最佳销售赏为全球累计销售1151万套的《口袋妖怪 黑/白》，评审推荐特别赏为获得全球好评的《荒野大镖客 救赎》。

“未来”类是以在这次东京电玩展中发表、展出的未发售游戏为对象，于东京电玩展开幕前3天的9月15日～17日开放入场参观者投票，再经过日本游戏大赏评审委员会审查后所选出。

本届日本游戏大赏未来类获奖的共有11款作品，包括10款一般赏与1款特别赏。

【日本游戏大赏未来类】

奖项	游戏名称	平台	厂商
一般赏	阿修罗之怒	PS3/Xbox360	CAPCOM
	英雄传说 碧之轨迹	PSP	日本FALCOM
	机动战士高达极限VS.	PS3	NBGI
	龙族教义	PS3/Xbox360	CAPCOM
	二元领域	PS3/Xbox360	SEGA
	战地风云3	PS3/Xbox360/PC	EA
	最终幻想13-2	PS3/Xbox360	SQUARE ENIX
	最终 幻想 零式	PSP	SQUARE ENIX
	梦幻之星 网络版2	PC	SEGA
	怪物猎人3G	N3DS	CAPCOM
特别赏	Dragon Collection	功能型/智能型手机	KONAMI



EVENT 国内专讯

电子竞技展露新形态 《仙镜OL》群雄争霸

2003年11月18日，电子竞技成为中国体育总局承认的第99个正式体育项目。2008年，国家体育总局对我国现有体育项目的整合，电子竞技被纳入体育项目，被定义为第78号体育运动项目。由此，中国电子竞技行业进入一个全新的阶段。

当各项PC电子竞技比赛正如日中天时，一种新形电子游戏载体也开始了一个崭新的纪元。随着手机科技的快速发展和移动网络在中国的普及，手机游戏获得了越来越多游戏玩家的青睐，手机成为继PC之后新形态的电子游戏载体。

今年的chinajoy，WCG世界冠军，2011年动感地带代言人马天元在现场表示：“最近对一款人气手机网游《仙镜OL》十分感兴趣。”当被问及原因时他表示：“我们以前玩游戏都是PC版的，只能固定无法移动。而现在我只要拿着手机，我就能够在任何时候联网进行游戏了，很方便。而且这款游戏里面的设定很全面，有副本、组队系统、建立帮派、宠物坐骑、拜师系统等等。可以这么说吧，PC网游中有的在仙镜中都能够找到。不过就是因为手机技术发展的问题，画面上还是和PC网游有一定差距，不过伴随着手机技术的发展，应该很快就能解决这一问题了。”



电子竞技在我国的发展历经将近10个年头，移动平台的便捷性也给更多喜爱游戏的玩家提供了新的契机。手机游戏的发展正如时代的发展一样，突飞猛进个。《仙镜OL》只不过是众多手机游戏当中的一个缩影，华丽的画面、特色的组队系统、绚丽的技能效果，这些只不过是手机游戏中的一部分。在今后的世界电子竞技当中，手机游戏可能也会占有一席之地，正如马天元说的一样，将来有一天手机游戏也能成为电子竞技大赛的一部分。

EVENT 日本专讯

PS Vita硬件开发负责人松元吉生专访



本刊讯　本次东京电玩展中，索尼计算机娱乐全球工作室（SCE WWS）总裁吉田修平与SCE资深副总裁兼第2事业部长松元吉生，在开幕当天以“PlayStation Vita的全貌”为题进行主题演讲，会后松元吉生接受媒体的访问，对本次所揭示的PS Vita设计概念进行了解说。

■问：PS Vita为何会采用特殊规格记忆卡而非标准规格记忆卡？

■松元：采用特殊规格记忆卡主要是基于安全性考虑，因为特殊规格的设计可以加入非公开的防护设计，有利于强化安全控管。至于容量与价格的部分，基本上会依照使用者需求与市场主流标准规格记忆卡的价格来设定，不会相差太多，目前已经有4GB到32GB共4种容量可以选择。

■问：PS Vita玩游戏时的续航时间只有3到5小时，是否太短了？后续是否有扩充的可能性？

■松元：其实PS Vita执行游戏时的持续使用时间跟PSP差不多，既然大多数使用者可以接受，那么应该不成问题。至于扩充的部分，因为PS Vita的电池是内藏于机体中，没办法让使用者自行拆卸更换，所以没办法像PSP那样推出大容量电池来替换。因此目前SCE是规划提供便携式充电器（内置5000mAh锂离子充电电池）来弥补长时间携带使用的电力问题。

■问：PS Vita在使用遥控游玩时的传输延迟是否有所改善？

■松元：PS Vita遥控游玩的延迟基本上与PSP是同等的，SCE会尽量缩短延迟时间，取一般使用者能接受的平衡点。不过通过网络联机传输时无可避免地必须运用缓冲区，缓冲区越大画质越好，但延迟也越长。



■问：为何会决定把主内存加到512MB？

■松元：PS Vita推出后势必会面对规格日新月异的智能型手机的竞争，因此当初设定规格时就决定要让PS Vita一步到位。此外，由于PS Vita具备多任务执行的能力，可以在执行游戏时同时在背景执行像是网页浏览、语音通话、社群互动等功能，因此需要预留更多内存来满足系统需求，512MB是比较充裕的。



■问：在实际应用中，对于多任务执行是否会排挤到游戏的内存使用？

■松元：PS Vita内存的分配都有事先估算过，会依照优先权来决定哪些程序可以使用多少内存，执行游戏时也会以游戏为第一优先，因此不会出现资源排挤的问题。不过内存容量的分配这部分属于机密，不方便透露。

■问：PS Vita为什么会采用OLED屏幕？新屏幕会不会更费电？

■松元：采用OLED屏幕是一开始就决定好的，这个决策事后也证明相当成功，很多使用者看过后都称赞PS Vita的画面变得更漂亮了，我个人也觉得很高兴。或许有人会以为OLED画面变得更鲜明亮丽，耗电量应该也会跟着增加，其实并不是如此，平均耗电量比LCD屏幕还低。这次PS Vita的开发与以往不同，是先决定要配备什么关键功能，之后再研究如何将这些功能组合在一起，像是OLED屏幕、4核处理器、双面触控等。



■问：PS Vita为何没有提供像PSP那样的影像输出功能？

■松元：现阶段PS Vita的确没有提供影像输出功能，主要是因为希望使用者能专注于PS Vita画质优异的大尺寸OLED屏幕表现。当然首发的PS Vita只是最初的版本，如果用户对影像输出功能有强烈需求，未来也不排除通过改版方式加入HDMI之类的影音输出端子，像PSP一开始也没有提供影像输出功能，是后来改版才加入的。



EVENT 日本专讯

《街霸X铁拳》小野和原田的欢乐访谈

本刊讯　在这次东京电玩展中，索尼计算机娱乐亚洲部门（SCE Asia）特别邀请跨作品对决的PS3/PS Vita对战格斗游戏《街霸X铁拳》制作人小野义德接受亚洲媒体访问，同场还请到《铁拳》系列制作人原田胜弘担任特别来宾，两人一唱一和并不时展露搞笑天分，使得现场气氛非常活跃。

访问一开始小野首先感谢在场的亚洲媒体在这么热的天气还挤在这么小的会场，而且丝毫不畏惧福岛核辐射来到东京电玩展，话刚说完小野就转头跟原田说今天我们两个讲得还真好，原田也在一旁附和称是，立刻引来媒体现场一阵笑声。

小野接着装作不满地说SCE Asia偏心，因为会场入口摆的是《铁拳 双重组合》的展示机台，原田则是在一旁感谢SCE Asia。不甘心被调侃的小野，于是从裤袋中拿出N3DS说要替原田介绍《铁拳3D》，原田紧张地要小野把主机收起来，还说在SCE的场子拿出任天堂的主机真是前所未闻的荒唐举动。

不断插科打诨的两人最后终于回归正题，首先是带来一段《街霸X铁拳》的TGS最新剧情宣传影片。才刚回归正题没多久的小野又开始开起玩笑来，他说反正游戏是拿《街霸》跟《铁拳》混在一起，所以剧情乱七八糟，结果两人开始彼此吐槽对方的作品剧情才是乱七八糟。

从故事设定延伸出来的，是被称为“潘多拉”的新战斗系统。该系统是在体力减至25%以下时，可以牺牲1名伙伴来发动的最终逆转手段。发动后角色全身会发出紫黑色的光芒，在一定时间内可以无限制使用超必杀技，不过如果限制时间内没有打败对手，体力就会减为零而败阵。

接着小野介绍崭新的“配对游玩战斗”模式，这个模式可以让原本1名玩家操作2名角色的2人搭档对战摇身一变成为1名玩家操作1名角色的4人自由对战。还有更激烈的“混战模式”，可以让4名玩家操作的角色一起出现在画面上乱斗。

小野自豪地表示，上一场有提到《铁拳TT2序章版》不支持联机对战，不过《街霸X铁拳》不但能联机2人对战，甚至还能联机4人组队自由对战或是连手混战，可以由高手带着新手与其他玩家对战，也能让男朋友带着女朋友携手战斗，借以增进彼此的感情，而且只有这样的设计，原田才有机会找到对象结婚。又被调侃的原田急忙说这跟他结不结婚根本没有关系。



小野表示，不只一般对战模式可以联机，《街霸X铁拳》连练习模式也可以联机与其他玩家切磋，或者是实况转播给其他玩家欣赏，这些功能《铁拳》系列也该加入。原田则是很干脆地说会加入，不过马上补充说反正小野说什么他都照着说就好了，因为这些新信息小野都不提早告诉他。小野立刻反驳说是因为原田太大嘴巴，告诉他后马上会被发到Twitter上搞得人尽皆知。

在介绍完本次东京电玩展公布的新信息以及彼此吐槽完之后，现场开放媒体进行提问。

首先是有媒体问到这次为什么会决定加入多罗猫作为客串登场角色，小野先是开玩笑地说因为SCEJ会给钱，立刻被SCEJ的司仪回以白眼，之后小野才慢条斯理地说明缘由。小野表示，因为很早之前就决定要与美国索尼计算机娱乐（SCEA）合作，不过亚洲这边却没有合作的对象，刚好那时候与《随身玩伴》小组聊到这件事，所以就有了把多罗猫加入游戏中的想法。



对于游戏中预定收录多少名角色一事，小野笑着表示，至少会比Xbox360版多，如果以马拉松长跑来比喻的话，现在大概已经跑了30公里（目前已公布的角色共26名），还剩下12公里要跑，大家可以自行推敲。至于完成度的部分，目前格斗系统已经全部完成，登场角色也都制作好了，不过还需要几个月时间来调整。

卷头特辑

任天堂3DS的行走轨

发售以来的

轨迹与未来的展望

横空出世的任氏掌机3DS!

距离2月26日任天堂3DS发售已经约半年了，作为NDS的后续机备受瞩目，搭载了3D裸视机能等很多新技术的这个掌机，之后经历了东日本大地震那样的灾难，依然算是一路高歌吧，发售数量没有受到很大影响。但是任天堂并不满足。为了进一步普及3DS，8月11日任天堂宣布降价1万日元。这种大胆的销售战略会产生什么后果？本次的特别新闻企划中，会对3DS发售之后的一系列路程展开一次回顾，让我们用审视的眼光来看看，到底任天堂的新掌机经历了什么？任天堂的高层做出了怎样的决定？以及发售后遇到的问题与解决的方法。

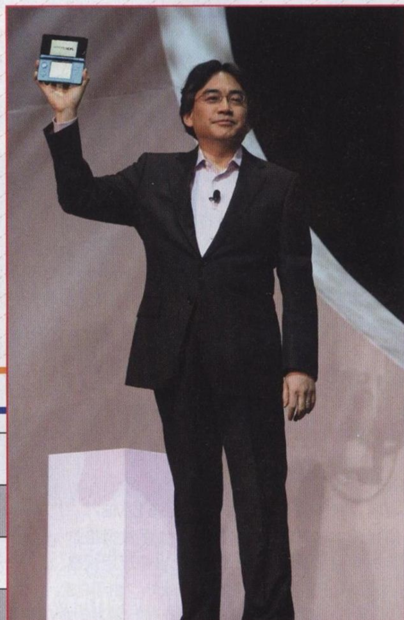
关于3DS带来的话题可能很多人还停留在前不久降价万元的记忆中，不过，其实除此之外，任天堂还制造了很多其他的一系列新闻，比如eSHOP的开设、《塞尔达传说 时之笛》的发售、新颜色掌机的公布等等，这一系列措施都不同程度推进了3DS的销量，下面就让我们来一一回顾一下3DS的行走历程吧。

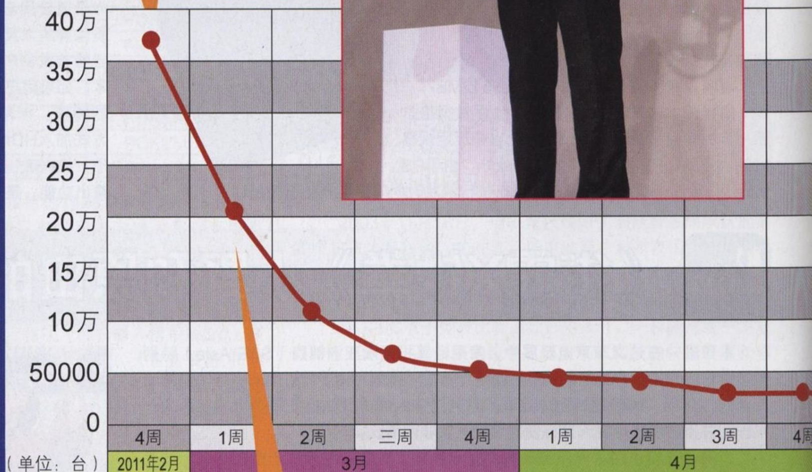
小小的编辑部里只有两位同事买了3DS，一个是小沛，另一个是宇多田。听到掌机降价的消息时，他们脸上不约而同露出了失望和沮丧的神态。他们虽然经常一起联机，但是我却丝毫感受不到任何的快乐，因为他们俩总是皱着眉头玩。

2月26日 任天堂3DS发售

新掌机3DS在日本发售，随本体同时发售的还有8款游戏，游戏的类型各不相同，所以也引起了热卖，在各地游戏店前排起的长长队列也因此很多午前就销售完毕，终止销售了。首发的两种颜色是水波蓝和宇宙黑。



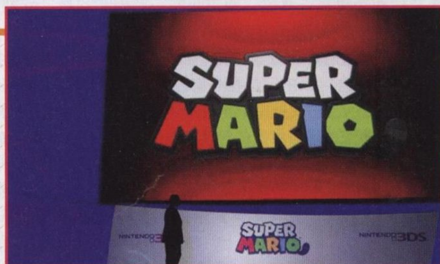




3月3日 GDC公布《马里奥》

在美国旧金山召开的2011游戏开发者大会（GDC）上，任天堂社长岩田聪做了题目为“历史的视点与未来展望”的基调演讲，在这次演讲中，正式公布了《超级马里奥》，让全世界翘首以待的马里奥粉丝们大呼过瘾，另外，雷吉也公布了关于3DS的视频下载服务。

虽然公布马里奥新作是一件大事，但是这位任天堂美国老大的动作却着实有些……嗯哼，你们懂得。但是不可否认，马里奥新作的发售，对美国玩家确实起到了一种强烈的刺激作用，当时这些美国玩家们就开心的笑了。





3DS版《马里奥》的发布，无疑对任天堂粉丝是一个巨大的安慰，很多原本不看好新掌机的玩家也在此时爽快的掏出了钱。

迹几经风雨几多哀愁



6月7日 开设任天堂eSHOP

6月8日 在2011年E3展公布诸多新作

使用因特网，更新N3DS本体机能后，就可以使用“NeSHOP”了。通过新服务使用eSHOP在线下载3DS游戏，让娱乐的范围大大得到拓展。另外，在美国旧金山举办的E3展上，《马里奥赛车7》等新作影像陆续公布，成为话题。

任天堂本家制作的作品总是能在合适的时候出现，然后扮演一下救火队员的角色，但其实这次《马里奥赛车》新作的出现仅仅是让玩家们原本伸长了的脖子稍微后移了一点点，要想知道这游戏到底怎么样的话，还要等游戏真正上市后才能做评论。





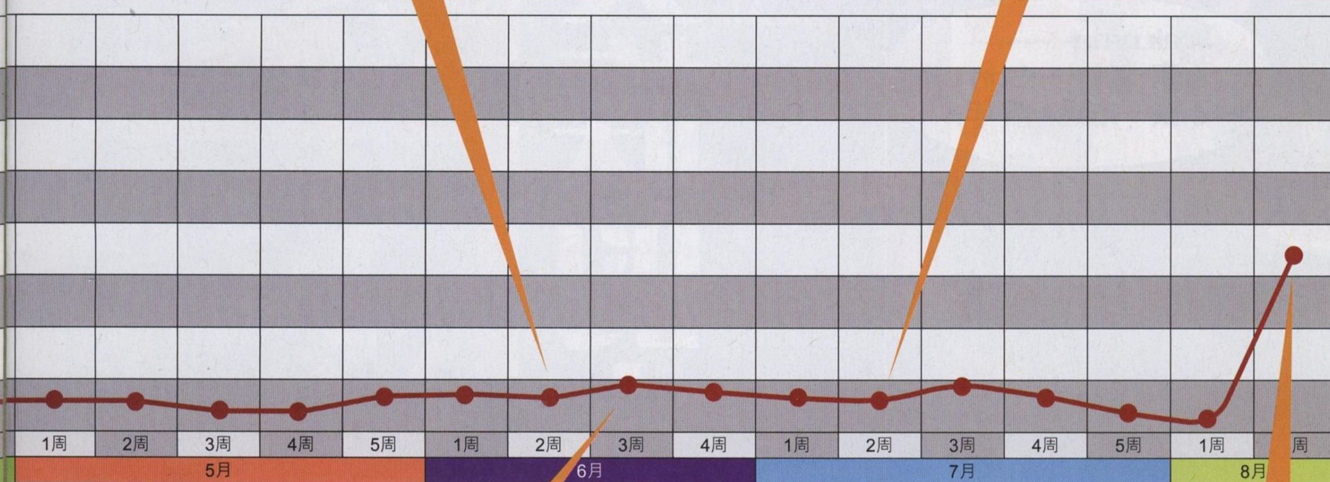
推动3DS前进步伐的，一直是嫡系大作，《马里奥赛车》也担当了一次推波助澜的作用。

7月14日 新颜色“赤焰红”发售

6月9日公布的新颜色“赤焰红”正式发售，周销量超出上周销量2万台，达到了45949台。在游戏排行榜上，《时之笛3D》和《星际火狐64 3D》位居前列。



新的掌机颜色——“烈焰红”，据说红色能够引起人的冲动，不知是否也能让玩家冲动地埋单呢？



6月16日 《塞尔达传说 时之笛3D》发售

6月17日 《口袋妖怪立体图鉴BW》配信

在刚刚公布制作的时候就聚集了眼神的《塞尔达传说 时之笛3D》发售，游戏的发售也刺激了主机的销量。周间销量达到了41086台。另外，通过eSHOP免费配送的《口袋妖怪立体图鉴BW》，也吸引了很多粉丝的目光。

小小的编辑部里也有一位喜欢口袋妖怪图鉴的忠实玩家，虽然他头后有一个小辫子、发线有些后移，想不到却童心未泯。



不断推动主机销量向前的正是那些让玩家们泪奔的大作，比如《塞尔达传说 时之笛》。



编辑部也有很多同事对《口袋妖怪图鉴》这玩意爱不释手呢。

8月11日 以新价格15000日元开始发售

7月28日，掌机降价的消息如同闪电般划过长空，在发售当日，有的店铺前排起了长队，所以这次降价战略也被成为“第二发售日”。在降价同时发售的《超级口袋妖怪 乱战》的刺激下，各游戏的销量也有所上升。



发售半年后，在“第二发售日”的刺激下，各店铺又排起了久违的长队。

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

DR.SINCE 1994

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又开学啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱《电子游戏软件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn

眼力大考验：

以下两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！





闯家成员交友录 To be friends!

姓名：肖峰
性别：男
年龄：18
QQ：1332319935
地址：内蒙古呼和浩特市
自我介绍：乐观向上、喜欢摇滚

姓名：枫潇寂
性别：男 年龄：17
QQ：407646447
地址：江苏镇江
自我介绍：Dota、CF

姓名：都很变态
性别：男 年龄：17岁
QQ：58337646
地址：天津市滨海新区
自我介绍：慢慢成长中

姓名：杀意包子
性别：男
年龄：20
QQ：569651618
地址：四川省广汉市
自我介绍：寂寞冷、想找人聊天

姓名：小无
性别：男
年龄：14岁
QQ：648056273
地址：云南大理永平
自我介绍：游戏魂

姓名：望月命
性别：女 年龄：15岁
QQ：330371077
地址：河北承德
自我介绍：电软真相帝

姓名：杨璟
性别：男
年龄：17
QQ：695070296
地址：湖北荆州
自我介绍：高三来了时间紧迫

姓名：波列斯拉夫斯基
性别：男
年龄：26
QQ：29083947
地址：北京
自我介绍：大拿

姓名：李润泽
性别：男
年龄：15
电话：0459-5165123
地址：黑龙江大庆
自我介绍：战国饭



信件相关情报：灰色牛皮纸信封+很特别的凤翔木版年画邮票+303~306回函卡+虽然字很丑但是很多不知什么情的东西洒在了上面的两封长信

一年前，两个热血青年来到了电软编辑部，同一时间，一个来自云南大理的少年开始给电软不间断的写信。春去秋来，一年过去了，少年还在写。尽管字很丑，尽管废话很多，但却从未停止，那是一种别样的感情。一直觉得，电软比起一本“专业游戏杂志”更像是一群志同道合之士，走到一起所创作出来的、包含了读者与编辑的一个大家庭。他们不像别的游戏杂志编辑，只需要玩命打游戏、做攻略。他们会为没钱买游戏而苦恼，会为做攻略的版面不足而担忧，拥有这些属于普通玩家的烦恼的他们，让我们觉得很亲近，似乎他们就在我们身边。这或许就是我们一直支持电软的理由吧？这是一种爱，对闯家的爱，对电软的爱。

尽管电软已经难塑当年的辉煌，在《XXXXXXX》等杂志前显得有些疲软，但别忘了，电软的背后还有我们呢！

……怎么说呢，应该说现在要开始的这一段才是平时的小无写的，刚刚那一段，应该是由于某种物质而触发了真形态的小无有感而发，嘛，反正这注定就是一封长信，希望别被删减就行，嗯。

最近终于入手了自己的第一台主机，白色的PSP GO！（自然是背着老妈买的，唉）果然还是喜欢GO的造型哇，那么从现在起，我就是猎人小无了！才怪。不知为啥，我对《MHP3》就是提不起太大的兴趣，不过前几天把毒狗装和自己想要的几把武器做出来后，又燃起了那么一丝欲望，希望我尽快把这丝欲望壮大，早日成为猎人的一员吧！虽然《MHP3》不怎么玩，但《初音DIVA2》倒是玩的不亦乐乎呢，果然我还是初音命吗？现在游戏时间最长的就是她了，不过《初音の激唱》HARD模式过不去超残念的有木有！同时玩的不亦乐乎的还有《第三次生日》、《斯巴达之魂》……接下来比较想玩《迷宫旅人2》、《女王之门 螺旋混沌》以及《FF012》，这个光冲着Lightning就得玩啊！对了，GO的手感其实没有想象中那么差吧！

（一个月后……）

在我开学的前一天，是你给我带来了这个假期的最后一丝温暖，终于拿到了306期，果然还是没看等我的信啊（技能“怨念”LV上升）。菜蔬老是说我好久没寄信了，可是昨天我看了一下以往的电软，发现我的信才刊登了不到十封啊！可是我已经寄了二十多封信了啊！究竟是有多少封掉到了桌子底下啊啊啊！当心我的怨念爆豆以后，“怨念集结体”毁了编辑部哦。（话说怎么这期的封面封底的两个角色都是性别暧昧不清的家伙，难道是在暗示这期是以伪娘伪哥为主吗？）

最近GO的耳机坏了啊，《初音》都找不到感觉了，不过《MH3P》倒是玩的挺欢乐，话说逆鳞不是很难刷么？为啥我第一次雷狼龙不破抓不破头光断尾且直接打死就剥到了一片呢？最期待的《混沌螺旋》应该快汉化了，到时候我的房间一定会充满欢声笑语的。（笑）对了，问下赤银是不是《女神转生》系列曾经出过一部动画，因为我发现最近的《恶魔幸存者》里的一些仲魔跟小时候看过的一部动画里的一摸一样，说起《恶魔幸存者》里面人设好合我口味啊，还有红魔馆果然用了某雷狼装啊~鬼月的画永远那么有爱，顺带一提，我喜欢的画师还有Tony和Huke。

——云南大理 小无

艾德桑曼利：在刚刚买psp的时候那叫一个各种爱玩，之后很快就玩腻了，于是现在已经进化为专门打牌类游戏了……比如游戏王什么的。（抠鼻）所以说，少年一起来堵路（音译，抽牌）吧！

猴子：我也喜欢Tony，虽然他画的女性角色的眼睛都是那种好像是被人（和谐）之后迷离的眼神（大误）。

蔬菜汁：少年，不想我打电话告诉你老妈你背着她买游戏机的话……所以，回函卡上喜欢的编辑你知道该选谁了吧？【盯】

小沛：没想到小无你居然买了GO，好吧，你的字其实并不丑，很好看（此人说谎）。

赤银：逆鳞难不难刷你可以去问龙哥＝肥皂。女神转生系列的恶魔好多都是共通的嗯。

小紫：逆鳞不难么？自己第一次刷出还是在课堂上，激动的被老师关注了……

宇多田：我也很喜欢Go的外形，拿在手里很舒服，另外我的小Go也是白色的哦！话说小无你说的那两个热血青年里包括我的对吧？嘿嘿~

莫邪：少年乃真的觉得怪物猎人不好玩吗喂！你这是想搞哪样啊啊啊啊啊！【雷霆之怒】



艾德想你们了！！

MUA！！！DR的各位～！艾德想死你们了！！！看到这期有N多新新高三苦13党，某艾是真心的高兴……咳咳，是同情啊！不管怎么说，高考加油！为了最后的那所谓的该死的天杀的可恶的魂淡的该爆菊的……#@¥%@#¥%#（词穷）……的GAOKAO，诸位请继续加油！稍稍放下游戏的屠刀也木关系！继续关注DR是必须的！（大学里很有可能买不到～）

从小学就有听说雅思这么个玩意，没想到轮到我之后，我才发觉这玩意真的是该死的天杀的可恶的魂淡的该爆菊的……#@¥%@#¥%#（词穷）……的玩意！真心的该死的听说读写啊！！！可恶啊！单词背不下来有木有！看到老外说话紧张有木有！大长烂文章看不懂有木有！时间超级紧张有木有！有木有啊！！

自从进了大学之后，我只觉得这个世界还真是大的不得了……我们学校不止有外地人（福建青海河北河南新疆云南……），然后还有外国人～！黑巧克力色的牛奶色的黄土色的，嘛，当然也有棒子-_-||||……说好的要写《和望望酱相逢记》的：那天是漫展，在我抱着一大堆宅物腐物准备对着诸位coser各种狂拍的时候，一个cos艾格酱的小萝莉映入眼帘～！疯狂冲上去一阵拍，之后很淡定的叫住此coser：“啊，那个，你是望月命么？”然后……然后就没有然后了。（哈啊！！）



信件相关情报：画着猫猫村战国某伊达的白色信封+304回函+长信一封

大家好，小编们好，先吐槽一下，回复真是一件十分麻烦的事，好麻烦啊~又要麻烦汁叔了。

近日，我们家一个电脑城剧本了电玩大赛，大赛期间，若不是比赛时间，可以随意玩。这是，天朝有便宜就占的优良基因在我身上的充分体现，比赛时间是每天下午开始，于是我便蹭了一上午的PS3，那天的游戏是以格斗为主题，游戏体验期间主要是《街霸4AE》，我时而观看时而上去打两把。别说，还真有位高手，人家可不是盖得，两个小时三位大哥车轮战，高手一局未输，40连胜。当工作人员问他报名不报名参加比赛时，他却默默离开了。我正佩服高手就是高手时，比赛开始了，比赛项目《铁拳》，嗯……

前几日，我市大雨连下24小时，以至于交通堵塞，达到了路边看江、车内观海的地步……

－河北望月命酱的八格漫画－



这期漫画很有意思，对汤米侠多鼓励，再接再厉，本人手札完毕。

——黑龙江大庆 李润泽

艾德桑曼利：对格斗游戏不是很了解，街霸和铁拳有什么区别么？（不要打脸不要打脸不要打脸我知道我很渣这种直接考验操作的游戏是我想也不敢想更别说玩了！！）

猴子：你们那里不错了，我现在住的地方就算艳阳高照风和日丽也一样堵车堵的不行，每天都是坐一段车走一段路才不至于迟到。

蔬菜汁：好吧，看到最后原来重点是格斗游戏临时换成了别的啊，好冷的笑话。

小沛：编辑部格斗狂人飘过，打遍编辑部无敌手的高手沛是也。大家请自由膜拜。

赤银：话说格斗游戏有毛意思嘛，搞不懂啊搞不懂。我还是自顾我的猎人去好了。

小紫：体验街霸，比赛铁拳？不如直接《铁拳VS街霸》多省事。

宇多田：话说比划了半天SSF4最后却是铁拳的比赛，我相信那位高手大哥肯定很蛋疼！

莫邪：喂，小泽乃给咱差不多一点！某高手一直都不让咱写手札的说！【一拳轰墙】



让我们一起去看大海吧~

●意甲在延期一轮之后终于开战，我文在新赛季前三场比赛中成绩不错，目前暂居积分榜第二位，希望这赛季单线作战的尤文可以让我们这些蒂尼们再激动一次！
●前不久俄罗斯火车头冰球队遭遇空难，愿他们在天堂一切安好，阿门。
●期待了n久的《生化危机 重生精选集》到手之后真的是雷声滚滚，先是之前的白金奖杯变成浮云，大把的金杯也变成了铜的，之后在安装完游戏后发现这俩根本就是下载游戏啊！还好我是BIO的死忠，不然真的杀到11区和C社拼命去了……
●一年一度的TGS又来了，新作消息是一个接着一个，我那本来就已经排的满满当当的“游戏购入计划本”里又增加了很多游戏，年底之前要入手的游戏达到了史无前例的数量，这日子我看是没法过了！！！
●用单位的彩色打印机打印了几张HIKKI的小幅海报，感觉好极了！【偷笑】
●最近不知道为何突然燃起了白金SSF4的欲望，仔细研究了一下本作网战相关奖杯发现难度并没有SF4的高，只有一个全人物C级的比较蛋疼，不过在热心读者祝介鸿的大力协助下，目前正以每天三C的进度挺进中，这周差不多就能全搞定，作为好处费我答应请他吃大腰子……
●老任和C社你们这是要搞哪样啊！基友也没有你们这么夸张的啊！
●外婆已经出院，现在正在家里静养恢复中，谢谢大家对她老人家的关心和祝福。
●粉色的3DS很好看啊！白色的PSV好有爱啊！FFXIII-2的限定版主机很漂亮啊！可惜钱包不给力啊！
●新赛季的欧洲冠军联赛开战，虽然依旧是没有我文，但是是球迷就得看啊！谁让这是世界最高水准的俱乐部赛事呢，不知道今年哪支球队可以登上欧洲俱乐部的顶点，话说这几年意甲的整体水平着实不高啊。



信件相关情报：Q.Q.传送

谁口袋中的奇迹——我的口袋十年，读作口袋，写作梦想。十年的口袋，伴我走过许多。小时候回家就是看《宠物小精灵》，叫着自己喜欢的皮卡丘、妙蛙种子，与小智、小霞、小刚的旅行像是昨日的梦……于是，在学前班的时候咱有一段狂吃大大泡泡糖的日子，而导致咱现在牙口也不好（T.T经常悲催的牙痛。）原因就是内部附赠的《神奇宝贝》卡片啊有木有！现在这些卡片依然留在家中某个四驱车盒子中，想落满尘埃的心……之后升入小学，老哥送了咱一款，可能也许咱永远不会忘记的东西，GB~！！（虽然是他玩剩下的）还附带了口袋黄和银（问题是哪个银是二周目完美版，而黄……那货不是属性误导器吗？）多亏了小学门口有卡带租借商口袋绿（30IN1的卡带超有爱有木有！）、口袋金（又入了一个……咱有病啊）还有艾利的炼金工房和牧场物语都是那段日子接触的。其实吧，玩口袋黄的时候，皮卡丘跟在你后面的感觉很爽，就像玩MH的时候有随从猫跟在后面一样（众MH党：斩杀她了的！）而那段日子不仅有老式游戏陪伴（TAT）也有许多杂志，像电软、口袋迷、动新、PG都是那段日子咱开始接触的（小时候就那么败家）六年级的时候因为特别篇而萌上渡黄（智黄党：暗杀她……），在贴吧大肆宣传而结实了不少好友。（虽然现在只有几个还保持联系TAT……内牛满面。）而且还写了不少FATE（吉尔伽美什xSABER）和口袋（渡黄）同人文……啊不，同狼文（赤银：你口味还真是怪啊）后来到初中，一进实验班发现同志们连口袋是神马都不知道。咱淡定的宣传与画图。过着一番波澜不惊（天天闯祸请家长）的日子……因为某校把PG画图的位置抢了而跑到电软画了一阵子四格（结果那段日子是DR最难熬的时光的说。），还好那是一段绘图黑历史呀……而且，咱给PG投了张画→PG BAR最后一期，咱给PG投了个文稿→PG停刊……卧勒个去……坑爹呢……所以，感谢电软和动新还活着，引导我们走向下一个奇迹吧！（被众编群殴）好吧，跑题了……在数学班认识了一个孩子，咱管他叫N97，（因为他老喊要买N97……）送了一台GBASP（同是淘汰品……人家有PSP了都。），咱开始了迟迟的口袋征程……最是蓝绿宝石。初三一段日子玩的很high……最感谢水瓶座的秋天送咱的DSL！总算让咱走上了口袋正轨！！（以前一直用模拟器通口袋钻石的内牛满面）口袋白金、口袋金银复刻也终于圆满通关！还记得黑白刚出几天，中国烧录卡全体运行不能。玩不上的咱那天哭得稀里哗啦，而终于玩上之后（日文小白）读不懂剧情只看画面的咱总感觉差强人意而放了一段黑白（那天哭得好傻……）……口袋黑白汉化完成时，咱正因机器坏掉而面对着中考……中考后的旅行咱才在云南沿途中品味着迟迟的感动，而且N和渡的影子在重叠有木有！高中的戏在天津上演，口袋的宝石复刻和黑白的续作（灰？！）还在等待，而且在电软中又结实了新的口袋伙伴，我们的路仍将越走越长……

——河北承德 望月命



艾德桑曼利：一开始还以为是某飞仔写的，等读到最后才发现居然是望望酱~刚刚回归的第一次就看到你了！话说，宝石也要复刻么？完全没有听说呢~！（好吧，也许是大学忒闭塞了= =）到时候一定入手！

猴子：其实只是收集卡片啊，泡泡糖你不必自己吃嘛。当初我有个朋友收集小浣熊的水浒英雄卡，不知给身边的同学们喂食了多少包干脆面，都把人家喂得上火了。

蔬菜汁：结识的新伙伴难道是安闲铃和艾德桑？乃们这三个家伙什么时候集体曝光下？编辑部里一堆大叔可都等着呢啊！

小浦：嗯，《口袋妖怪》是款好游戏，咱也曾经沉迷过，现在也很喜欢玩，嗯嗯。

赤银：怎么感觉，与其说是你十年的口袋史，倒不如说是十年的送机史呢？怎么大家都喜欢送你掌机的啊喂！怎么没人送我啊喂！

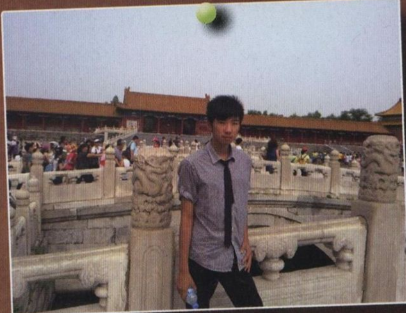
小紫：口袋的力量真是好强大~目前是没机会回顾了，自家的GBASP已经入土……

宇多田：再次感慨口袋妖怪的神奇之处，不过为什么我就一直对这游戏没神马兴趣呢？话说GBASP的外形是我最喜欢的，这样子才称得上是掌机嘛！望月命酱要好好珍惜哦~

葵邪：望月小妹妹很口爱【舔嘴唇】，话说菜叔你不是已经有了几人的高清无码了么。大家等你放源放种呢~



简明2图流：反叛鲁鲁修与他的两台掌机，又见鲁鲁修照片儿



今年夏天，反叛鲁鲁修不远百里，从山东来到了北京的故宫博物院。



– 反叛鲁鲁修的两台掌机 –



明年，去日本玩吗？

一年一度的TGS，以前都是令人神往，现在也变得越来越水。前几天任天堂的发表会和SCE的发表会弄完之后，给人的第一感觉就是谁也没本事弄死谁。与3DS一大堆名作相比，号称业界最后良心的PSV拿的出手的重量级作品居然屈指可数，最扎眼的居然还不是新作，而是10年前的FFX。听说小熊准备收双版本，对此我表示压力很大。

21世纪最初10年是日本游戏业全面被欧美游戏业赶超的10年。尽管欧美游戏有很多令人一时间难以适应的地方，但是这几年来大家确实是越玩越顺手。反观日本游戏，除了宅腐基之外几乎没有任何发展的东西（啊不，最近又流行一种新的坑爹方式叫“旧作HD化”）。也许到下个世代微软的游戏机仍然难以开启日本的市场，但是在将来，日本将失去游戏业中心的位置，这一点却是不言自明的。

今年头几个月去日本旅行的价格便宜得出奇，但是现在似乎回升了。今年的TGS看点多少我不清楚，但是估计看头没多大。如果有机会，还是明年再去日本玩吧。呃，要不然我去日本留学？这个念头闪了一下之后自动消失了。



电软官方博客 留言摘录

来 幽灵：
开学了，好吧，缓刑结束了……

回 蔬菜汁：
上班了，好吧，无期开始了……保持楼上对仗和队形工整。

来 苏X生：
刚看完304期的杂志，就赶紧跑来了，（305的我一个多星期前就看完了，今天本来是去书店看有没有306的，但没想到只有304的，我们这就一家书店卖DR，而且有时候有，有时候没，300期就没买到……可怜啊……）
我本来是想一直潜水的，但刚看到赤银在304闯家上写他去兰州那，我就忍不住了，不知道兰州有木有烧饼……兰州烧饼……哈哈……特别是“一曲忠诚的赞歌”这句，麻烦菜汁叔跟赤银说声，我懂的……哈哈……赤银也上猫扑吗？
高三了啊，以后不知道有没有机会买DR了，看了这么多年DR（从初中开始看的），有点舍不得……我也大半年没玩游戏了，现在也没感觉了，在这一年要努力啊。不然明年又要浪费一年时间……努力升级，然后打倒Boss……以后也许没机会了，所以一定要登哦……这可是约定……挖鼻……

回 蔬菜汁：
初中就被我们拉下了水，真是不好意思；赤银一直都有在偷偷看留言的。舍不得离开的话也可以来博客留言并且装作假装买了杂志然后写下“啊，这期杂志真棒”之类的话，这是约定。

来 最接近恶魔的人：
306期看到了望月命关于云南旅游的评价，作为一个云南人我坐不住了我要来说两句，昆明的食物是很好吃的真的我不骗人，但是翡翠不能买、螺旋藻不能买、银饰不能买！比市场价高很多……望月命这个说的是对的，总的来说除了食物望月命说的还是很公证客观的。
忽闻艾德桑曼利要暂别闯家，菜汁请你转告艾德桑：萝莉的时代已经离你而且，你现在已经进入御姐的行列了，萝莉无限好、御姐是最高啊。
最后留言给小无：你的强沙发能力真是太强了。

回 蔬菜汁：
恶魔你知道傲娇属性吧？她嘴上唧唧歪歪其实心里想的完全是另外一回事；我会给艾德桑留言的，你看这样写可以不可以——“少女的时代已经离你远去，你现在已经提前进入更年期的行列，少女无限好、更年期真可怕！最接近恶魔的人。”

来 最接近恶魔的人：
307期菜汁你又挂了，夏天去泡温泉那冬天就去海滨浴场吧哈哈哈。上来发现小无已经五连了，下次我会努力破坏小无你的六连的。

回 蔬菜汁：
加油，打破他的记录就靠你了，嗷嗷嗷。

来 退后下一步：
中秋放假前一天，一高三学子在教室发来节日 贺电！



信件相关情报：一如既往的过期中奖大信封+一封长信+画+很多回函卡

整个暑假过去了，我这个暑假真的是过得TMD最悲催的一次了，首先，我高三党仅仅20天假期，第二，刚开始就生了一场大病（汁叔知道此事）导致我连续拿了两期DR都木写回函，现在我刚刚拿完305期，要去下是本人的倒霉事件集合（确有此事）：

1.生病（假期第一天）；2.刷PSP失败变砖……（揪心+10）；3.除众多暑假作业外，我得知第二轮补课要月考！我去校长他ABCDOX的！（估计你们看到信时已经开考了）4.我打点滴时带本本看电影上网，某上海网友发了个测视力的小游戏，刚打开10秒钟，一堆“好兄弟”（贞子、咖耶子、美美子、案山子、富江的孩子）映入眼帘……（恐惧+10）；5.两天后，依然打点滴，另一上海网友发来《一部塞尔维亚电影》结果……（少儿不宜+血腥+变态，提示此乃禁片）（恶心感+10，极爆发+1）之后我才知道这俩2B联合起来整我，TMD都快比鄙人的2B铅笔2了！瞎了我的氪金体狗眼！6.假期最后一天，玩《如龙三》就差小游戏就白了，结果胜利在望之时……停电了！结果PS3被封，直接导致本人【德国BOY化】！（全属性MAX、究极奥义释放！）我顿时感觉像玩了一次《血狮》一样，我感觉我的脑袋被活活塞入某禽兽的后庭X花之中……SHI到家了；7.邮局一直在创新纪录（你懂的、各种拖时间不给力啊！）。

另外，自从我常访问DR官方博客后，本人的头像很受某些人的关注（头像是本人）结果本人被加上了“正太”外号！“你们全家都是正太！哥是兄贵！”

还有尽心尽力画的某张《如龙》漫画寄去，第一次没上，某汁告诉我那期图太多下期登，第二次倒是有我画的妹纸……（依然无发现），我感到被骗了，真的被和谐了！好吧！以后我只寄妹子来了！请叫我妹子专业户！（好吧，这期寄的是美少年菜汁）

有机会我一定请各位小编到耶子的房间里与众多富江一起边玩边看贞子爬电视一边接美美子的电话一边喝楚人美的洗澡水……喝哈哈嘻嘻哼哼（奸笑）。

——江西贵溪“桐生越马”曹越



艾德桑曼利： 啊哈哈哈哈哈！……咳咳（正色），可怜的孩子，来来来，摸摸。也许你应该攒攒RP了，嘛，很有可能开学之后的考试会一帆风顺嘛～～～（嘛……大概吧。=_=）



猴子： 塞尔维亚电影……据说是表面cult片实际很内涵的电影，小孩子们就别看了，我替你们看，下期写观后感（众人：还是算了吧）。



蔬菜汁： 看到美少年之后，盯着看了很久，又照着镜子看自己的褶子，简直不堪入目啊。



小市： 兄贵你好，每次都收到你的热心画稿，真是辛苦你，以后也拜托了哦。



赤银： 高三党有那么多游戏玩知足吧。当年我高三的时候还是无机酸。求美少女版菜汁……另外你画的《如龙》貌似上期登了。



小紫： 这个暑假是有些悲催额，没关系，天将降大任于斯人……



宇多田： 小熊表示，当年我高三的时候假期只有一周，你该很知足才对啊啊啊啊啊啊！



莫邪： 为毛没有美少女莫邪啊啊啊！你这是想屎吗“小正太”（我故意的）曹越酱！

海阔天空……

- 最近重听几首Beyond的老歌，很是感慨。另外庆幸我的粤语水平没有下降。
- 苦逼了……嗯，没法过了。
- 冲动是魔鬼啊！
- 某银资金周转依然不况。瘦身继续。
- 不过也并非完全都是坏事。
- 重温03年的电影《下一站天后》，主题曲还是那么好听。
- 睡眠是一种奢侈品。
- An apple a day, keeps the doctor away.
- 最近在看《步步惊心》，一夫多妻制度下，再深的感情也变淡了。另外若曦不给力啊，如果是我的话，就算不利用历史知识成为第二个武则天，也要把自己喜欢的男人辅佐成下一任皇帝吧。穿越剧里面的历史什么的，不就是用来被改变的么？
- 愛……おぼえていますか？



国学 融化的冰块



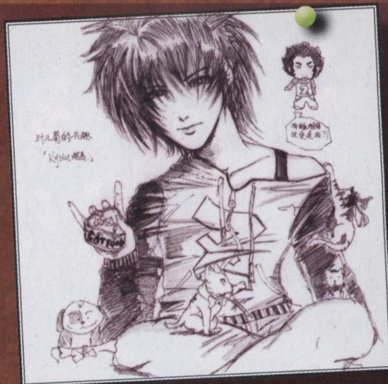
叫：最近发现北京是一个完全没有故乡感的城市，假期过后再回到北京发现很多事物又改变了不少。真不知道老北京人看到自己熟悉的景致越来越少时是怎样的心情，朋友说"放假了你们可以回到熟悉的家乡，自己却早已不能了……"。

乌鸦：最近总是听到窗外乌鸦的叫声，联想起发生在墨西哥的某件事……

的：年末马上就要到了，各种游戏即将袭来。在激动之余，发现自己钱包根本经不起这样的风浪。一直要买高达飞翼的计划，也在不知觉中停滞了两月有余。为了年底的大量开销（电脑、PSVita、各种游戏等），我忍~

少年：近期发现补习班中的英才越来越多了，其中还有外国妹子的亲情参与。在听过很多新同学的自我介绍后发现，原来有80%都是准备出国的。突然想到一句歌词"少年强，那中国一定也很棒"，这话自己一直很是欣赏。但问题是，很"强"的少年都出走了，谁留守啊？

PS：在班上看到有新同学来听课，遂前去打招呼。问及家乡，回曰"我是混血，我爸爸是日本人，妈妈是韩国人，中文说的不好，请多指教。"额……第一感觉是真标准，随之而来的是压力……





信件相关情报：白色信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+305回函卡+写在随便撕下来的纸上的长信）

额，自从接触偶们口耐的DR已经有几年了，常年潜水，现在也该上来冒个泡了。高一在学校书店看到了DR，一见钟情啊~我一向对TVGAME很有兴趣，无奈家庭条件不好，不允许买各种掌机光和家用机了，唉）……好吧，其实是家里管得太严了，不许买啊~以前玩的都是小霸王，老哥家里的，有时候放假回家还可以玩得到。高一的时候班上同学家里有GB的，于是各种蹭，后来自己也买了一个（偷偷地），开始了我的掌机生涯。那个时候用同学的烧录卡，各种烧啊，《黄金》I、II，传说系列，恶魔城系列等等，其中还是比较喜欢《恶魔城晓夜圆舞曲》，很好玩耶，不过我玩的时候好像出了BUG。一般来说BOSS的技能是吸不到的，前几关也是，很正常没吸到，可是到了后面，每过一关BOSS，BOSS的技能就被吸到了，好爽的说……其他比较残念的游戏就是《我们的太阳》和《缩小帽》了，《太阳》打到第3还是第4关时BOSS要阳光全无才出来，可是我烧的那个bug了，就是不出来，帽子打到终篇，两排心还差4、5个心才满，碎片还有好多没对上，真心蛋疼啊~这个暑假入手了一台GBM，网购的，还不错呢，拿到机器，回家拿烧录卡，玩了半天《圣魔之光石》才发现，烧录卡不能存储了，悲催啊~拆开来一看，电池下端接片的焊接处断了，焊上去后还是不能SV，求冒牌龙哥汁叔在热线中解答。

下面就是和小编们想说的话啦，由于对于一些小编暂时还没有共同的话题，没有话说，情表介意……

汁叔：说实话，由于中国邮X的关系，我先拿到305期，再拿到304期……话说以前看漫画、看头像、看到各种能看出特征的地方，我的心中坚定不移相信汁叔是一位……猥琐、抠鼻、一脸坏笑、有点肥的中年大叔（误），可是，当我看到304期后面的照片时，好吧我承认我凌乱了……汁叔啊，你咋那么瘦，还烫个头，还一身有些小潮的衣服，还那么有爱心！这让我情何以堪啊~好吧淡定淡定

赤银：小编里最喜欢你了~一脸死相、一对耳朵、真的好可耐……你是猫耳控？赤银问你几个问题，求解答。《银魂》的主要梗概是什么？表示完全看不懂，有点无厘头加搞怪；据小熊透露，1T硬盘数个，难道都是国产影视？少年，你也要支持天朝的漫画啊~去看《漫画世界》吧少年。

小沛：话说看到304照片一度认为拟合汁叔反了，好吧，我承认小编们头像与真人出入很大……还有，照片里你和汁叔中间的关头堆得真心给力。

宇多田：小熊，毕业照是上到下第二排，左到右第3个嘛？话说你在哪里租的房这么贵？

艾德：前高三党前辈艾德桑，我现在是高三党啊，话说XX桑在日语里什么意思啊？取名字时是否也有一点借鉴？因为我们都叫你艾德桑，后面都省了。

莫邪：虽然一直在底下不要气馁啊！为什么没有你的专题啊？

汤米：漫画画的很好，加油！现在的凶杀案连载有创意吸人气，DR销量会不会因此上涨很多呢？

——江苏镇江 枫潇寂

艾德桑曼利： 居然有照片啊！那期我竟然没有买！啊啊！其苦修！ps，我这个名字和xx桑毫无关系，xx桑的意思大概就是"先生"之类的。另外啊，我这个名字真是瞎篡的……

猴子： 假如凶杀案可以促进杂志销量的话，建议下期从推理漫画改成恐怖漫画，出个"编辑部午夜皆杀事件"（反正我现在不在编辑部）。

蔬菜汁： 身穿小潮衣服的烫头大叔要告诉你，小枫~不要迷恋叔，叔只是传说。

小沛： 只不过是发线后移、有些微胖而已，那根本不是胖，只是强壮啊，嗷嗷嗷！

赤银： 银魂……我基本没看过，不大喜欢那种无厘头的搞笑呢。至于俺的硬盘里面基本都是游戏ISO、动画MKV还有漫画美图MP3广播剧啥的。

小紫： 共同的话题，额~国漫算么？恶魔城呢？……

宇多田： 毕业照……我在最上面一排中哦，至于是第几个我就不说了，其实在微博里我提过一次……话说租房子是在张自忠路那边~

莫邪： 楼上你为什么不去郊区租房子，很便宜才几百，还可以养鸡养鸭种种向日葵神马的。



河北望月命酱的插画



"桐生越马"曹越照片一张以及美少年版蔬菜汁



信件相关情报：坑爹的2007年中奖信封+305回函卡

支持电软已经一年多了，我也马上就要成为高三苦逼党了，想了想以后可能不能期期都买到了，所以写一次回函，（话说看这么多年杂志，我这是第一次写回函，第一次啊！）希望能上闯家，我下次买306或307期时能看到。

还有，最近两期怎么见不到肥皂了呢？虽然他是路人甲，不过很喜欢他的摇滚避难所。我本很喜欢摇滚的，这么志同道合的人不会不干编辑了吧？（PS：地方不够了，又不想撕纸，写的也很乱，各位就将就一下吧。）

——天津滨海 都很变态

艾德桑曼利： 又见高三苦逼党。变态君你好（啥啊！），其实最难买到DR的阶段不是高三，而是苦逼大学啊！为什么有《xxxxxx》没有DR啊！其苦修！高三的时候我还期期不落呢好吧！

猴子： 那么多人都询问肥皂的下落，可见肥皂同学的人气还是很高的，可见在一个地方要想被别人记住，刷存在感是多么重要的事情。

蔬菜汁： 名字是重点，我已经完全被你的名字吸引到了，嗷嗷嗷。

小沛： 替肥皂感谢一下小都，能找到一个知音我想他一定很高兴。

赤银： 真正的主角,往往都是最没存在感的(神马逻辑?)。预祝高考顺利。

小紫： 高三的加油~~~第一次来信加油~~~肥皂加油~~~大家加油~~~

宇多田： 肥皂哥难道是神隐事件？明明之前都说清楚这件事情了啊……

莫邪： 居然连肥皂也找到知音了呢，那个什么么态，不对姐姐说几句祝福的话吗喂！

《电软》回函卡讨论话题

3DS降价后的价格你感觉如何？对于给先期购买3DS玩家的补偿你认为如何？

杀意包子 四川广汉 怎么说呢，自3DS发售以来，好像一直伴随着各种负面报道，之前的红色3DS发售也是一样，其实老任只不过想多增加一种颜色罢了，再说，现在老任面临两难境地。

望月命 河北承德 大家都会淡定坐等降价的……口袋资料片丫的要是出在3DS上咱就磨刀苦逼去抢游戏机店家了……管你降不降价……口袋的力量是伟大的（众：抢电玩店的力量！？还不如和QB签了契约呢！掀桌！）

候[illegible]曦 辽宁盘锦 还好，不过对于我们这些学生群体来说还是偏贵。

曹越 “桐生越马” 擦！挂牛头卖狗肉（还用问吗！）

杨[illegible] 湖北荆州 降了很多还不是因为PSV，表示对老任无爱，降价还不是为了利益，降就降呗。

蔬菜汁 北京东城 降的挺多的确实，我身边已经有朋友动心了，看来先采取观望态势果断是正确的。不过感觉给予的赔偿不是那么值，至少先期购入的玩家会很伤心吧。

关于304期汤米漫画（编辑部毒杀案）的推理。

漫画梗概：某深夜截稿，小编蔬菜汁被发现毒杀于编辑部，现场有嫌疑的人分别是汤米、肥皂、赤银、宇多田和小沛。【答案：肥皂在钢笔中藏有毒液、并且有夜视仪】

杀意包子 四川广汉 我觉得凶手是肥皂，因为1，其他两人都是被迫留下来的，而肥皂却以“无聊，留下玩游戏”为由，主动留在编辑部，而且楼下提前了好几天就通知了会停电，明知要停电，还留下来玩什么游戏！2，由赤银和田叔的证词可知停电时间是在1min左右，而这段时间菜汁是和赤银在一起的，由图可知肥皂当时所处位置离菜汁很近，所以他完全有能力在1min内把早已藏在钢笔内的毒液滴入菜汁的杯子，证据的话，现在就在桌上，肥皂的钢笔内肯定还残留有毒药！

望月命 河北承德 嘛，心里感觉是赤银~理性感觉是宇多田（谁叫你骂咱小P孩！凶手就素你有木有有木有有木有！？？）赤银嘛，总觉得他的动作最多，而且就他不知道编辑部停电很可疑。但其实最可以的还是汤米，因为把菜叔画屎的就是你！来吧！“异议あり”咱一定会抢了美云的衣服来和御剑组CP的！（这才是目的啊！）

候[illegible]曦 辽宁盘锦 就是赤银没错！因为蔬菜汁死时尸体嘴中叼着一张纸，意在显示凶手是谁。白羊有吃纸的习惯！而赤银是白羊座，所以凶手就是赤银啦。



信件相关情报：巴彦淖尔纪念信封+四页的长信+306回函

那是很多年前的一天晚上，大约在冬季，我的一个表哥来到了我所居住的这个小镇，他是从北京来的，比我大三岁、学习也很好，我当时6年级，也就是11岁，我看着他学习了一会儿，然后他神秘地从包里掏出一个有两个正方形的长方体状的盒子，我还以为他要给我吃巧克力，我屏住呼吸看着，可是当他一点一点从盒子里取出来那个东西，我感觉，房子外面那风啊，吹得呼呼地……表哥取出来那个东西，闪烁着金属质感的光，这时表哥嘴角向上翘起，大声对我说：“GBASP，打开吧！”他翻开屏幕，一开电源，我浑身上下一股触电的感觉，然后他就教我玩。当时只有口袋绿宝石和合金弹头两个卡带，不一会儿，我都学会了，可是他没带充电器，我感觉我的心掉到深渊里，不久他走了。再来时，带来了充电器、GBASP和卡带，可是口袋妖怪坏了、无法保存，我的心又掉到了深渊里。不过好在上次玩的是他有记录的，用的是高级怪兽，这回我从头玩了两个小时，为日后打下一定基础，不久他又走了，我的心又……

后来我来到临河这个小城读初中，一次到姑姑家玩电脑，用她家电脑上网，试着下了一个口袋妖怪，又下了一个GBA模拟器，奇迹发生了，我无师自通地学会了怎么玩，玩了半夜，可当时我没办法拷，想买张碟回家里玩，一天在我们学校附近的书店看到一本杂志，它带了一张碟，那张碟竟然写着口袋妖怪，可我身上没带钱。第二天，我来买时发现那本杂志已经卖了——我只好买了另一本电软，那是我买的第一本电软，是最早的一本，但不是最老的一本，09年第4期，那时北斗风林七曜都还在，这就是我与电软的第一次邂逅。

当时我觉得DR不怎么好看，因为很多游戏从未见过，很多游戏机从未听说过（我只玩过小霸王和GBASP）我以为我再也不会买DR了。

一天，我在我们这得夜市上转时发现一个书摊卖旧书，我对书很感兴趣。可是我学理科的，我乱翻时发现一本DR，我想挺有缘分的啊，又见面了，就买了一本。那期是较旧的一本，大约在150期左右吧，那时DR还讲GBA上的游戏，我从未想到有那么多好游戏。所以我抱着它看了一晚，从此我见一本买一本，见一双买一对。当然新的旧的都买，不久我有了三十多本，虽然我的软龄很低，但我很热爱电软。从此我坚定了一个信念：为电子游戏而奋斗，长大到DR杂志社当小编。可好景不长，那卖旧书的DR都被我买光了，书店也不卖了，在我再三追问之下，BOSS说电软有几个人跳槽，杂志社倒闭了，我的心再一次……我上网查，竟然查不到DR，我真的心里七上八下的，梦想也破灭了，可我的生活依旧要继续，考上了我们这儿最恐怖的高中，在这里作为高一新生上课，第一天洗脑，第二天晚上考试，第四天晚上还是考试，在这里一周有两天一日一考，两天一日两考，两天一日三考，一周12次考试，我就木语了。当我在学校外的一个书店看书时，我看到了她——电软，那真可以说：“众里寻她千百度，蓦然回首那书却在灯火阑珊处”，看到DR风华依旧，我真是汗下了——我的愿望实现了，上了十天课，我也该来一封信了。

——内蒙古巴彦淖尔 任道远

艾德桑曼利： 当我听报刊亭BOSS大人说：“DR？不是早倒闭了么～！”心中一震。没有想到原来DR还有这么艰苦的时候啊……

猴子： 除了1995年登载了《大事小事猪脑子》之后那三期之外没有任何停刊记录。

蔬菜汁： 喂，小辫子，又拉下水一个，不知不觉又赚到了，哇卡卡卡。

小沛： 少年，你信里很多错别字啊，要想成为编辑的话还要多努力哦！我看好你。

赤银： DR？不是早倒闭了么。其实你们看到的都是幻想，我们都是不存在的。

小紫： 一周考试就12次，现在的学生好辛苦啊~快看电软放松会儿~

宇多田： 小熊其实就是传说中上天派来拯救电软的人！呼哈哈~还不赶快来膜拜！

莫邪： 楼上的脸真大啊，不要挤了，人家已经在最后了再挤就被你的脸挤出去了。

知足常乐？知足常乐！



- 头脑一热，花几K买了个ROLLEIFLEX MINI DIGI AF5.0相机，其实性能就像一个没闪光灯的200万像素手机，可外形和其纪念意义颇深，于是在极度的心理挣扎下还是买了。如今每次把玩，心中仍有愧疚。
- 东京电玩展的感受就不在这里写了，前面说了很多。
- PS3的高清重制狂潮骗了我不少钱，其实买这些游戏更多也就是怀旧，玩的时候是根本没有新鲜感可言的。不知道什么时候我也开始这么败家了，为了看不见摸不着的怀旧感却牺牲了无数顿吃大餐的经费，罪过啊。
- 我的题目什么意思？知足常乐？很简单，这不是一个不思进取的想法，而是一个阻止自己深陷贪欲的善念。我最该天天念诵，戒除看什么都想要的坏习惯。
- 近期关注除游戏外焦点：李双江儿子打人、京城二少真枪火拼……这帮有钱的畜生啊。

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

前言

很高兴又和大家见面了，自从接手龙哥热线这个严谨、博学、受挤兑的栏目以后，我性格改变了很多，原来我是一个活泼开朗、热情大方的小编，喜欢开玩笑，但是最近变得有点阴暗抑郁，说话小心谨慎了。因为有读者提意见过来说，龙哥的专业性不够，为了让龙哥切实能帮到更多的读者，小编在前一阵儿特意拜访了位于北京鼓楼大街和南城的一些电玩店，并且找到了一位很专业的电玩爱好者&收藏者"波列斯拉夫斯基"，他的专栏也在307期开始连载，大部分都是读者比较关心的主机甄别问题，希望对大家有所帮助，也希望大家多提意见。另外，本期的问题大部分都咨询了"波列斯拉夫斯基"，谢谢斯基给予的热情回答。

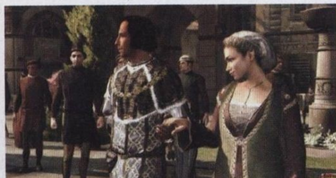
Q 菜叔，问一下，PS3和XBOX360那个的FPS（像使命召唤系列的）游戏比较多？另外，这两个游戏机对电视的要求是什么样的？

——血魔星

A 第一个问题，不管是PS3还是X360，其实两个平台的FPS游戏都差不多，这种游戏一般都是跨平台战略、两个主机的版本都会发售，不过大部分人还是倾向于360，因为手柄用起来确实比ps3舒服。第二个问题，没法儿回答，这个东西他对电视没有要求~显像管液晶等离子什么的都可以。关键是玩家想要看什么画面。而且有一点很重要，一定要告诉各位读者，ps3不玩儿也要不定期开会儿，"斯基"有一个朋友就是一两个月没玩儿，然后开机就死亡红屏了，这个毛病无解。

Q 最近在玩《刺客信条2》，但小弟英语半吊子，剧情什么的完全搞不懂，求龙哥把刺客信条的剧情说下，谢谢！

——淡定的天空



A Miles和Lucy成功逃离实验室后，来到了一个藏身处，这里有一台Animus2.0虚拟机，Lucy让Miles进入其中、返回古代，继续通过祖先的记忆获得伊甸园碎片的线索，并通过探索未知记忆，获得祖先们的刺客技能（Miles已在前作中获得了Altair的鹰之眼）。这次Desmond Miles回到了意大利的文艺复兴时期，得到了Altair直系后裔Ezio的记忆（也就是Altair之后的另一位祖先）。Ezio生活在意大利的文艺复兴时期，他的父亲Giovanni Auditore表面上是一位银行家，实际上却是一名刺客，衣食无忧的Ezio过着贵族公子般的生活。突然有一天，Giovanni遭人出卖，刺客身份不仅被泄漏，还连累全家满门遭殃。幸免于难的Ezio依照父亲生前的提示，得知了家族的秘密：他们的家族是一个隐秘的刺客组织，每代刺客中都有四男两女共六位刺客宗师与一位真祖转生（Altair的转生，Ezio就是这一代的真祖转生）。

在伙伴们的帮助下，迅速成熟起来的Ezio学到了一身出色的刺客本领，继承了家族的基业。Ezio后来得知，一个叫做伊甸园碎片的神器散落各地，将这些碎片拼凑起来就是"黄金苹果"，通过它可以控制人类的思想。在陆续刺杀多名敌人后，Ezio来到了圣殿骑士亚历山大六世的面前，他得知黄金苹果还需要加上权杖才能发挥真正的力量，Ezio跟随力量来到一个外星女人的影像前，知道了人类的起源，但还有更多疑问没来得及询问影像已经消失。Miles返回现代后，得知秘密藏身处已经被Abstergo发现，于是众人又一次开始了逃亡。在逃跑途中，Miles通过"鹰之眼"与Ezio的刺杀技能，成功脱离险境。

Q 问个菜汁有深度的问题，生化危机启示录故事发生的时间在第几部之间？最早的宣传中两名克里斯是怎么回事呢？再问一下要是出港版PSV，3G网络的通信公司是香港代理还是还有大陆的通信公司插手？

——闷水鸣

A 启示录是电影还是3ds那个游戏？要是游戏的话可能是生4和生5之间，但是也不确定。目前psv的通信公司方面官方也没有公布所以咱们就不得而知了，估计正在洽谈。

Q 我想问：1.回老家后游戏机我没法带回家，上大学也只能到假期才可以回来玩，请问游戏机长时间放置会出问题吗，有什么需要注意的2.游戏手柄和掌机按键用时间长了会很脏，如何清理彻底3.我的360手柄总是在游戏时失去连接，是电池问题吗4.电脑能和游戏主机相连接玩游戏吗5.正版盘放入被破解的机子里可以正常游戏吗6.我的记忆棒是原装的，但出现了存档损坏，没办法再修复吗，另外这种损坏问题很常见吗。

——时间的终点



A 1.最好过一段时间开机一次让游戏机读盘，因为光头放置时间过长会有灰尘，而且电子元件长时间不用，最容易自然老化；2.彻底清理只能拆开手柄，不建议拆开清理；3.不是电池问题~是翻新手柄；4.怎么连接？是连接显示器还是什么？下次写信来再告诉我一下下好吧？5.可以正常游戏，没问题；6.没办法修复，真心说一句哥们儿，你太倒霉了。

Q 哥很喜欢玩KOF，97--2000玩得出神入化（都是高中时候玩的）。IPHONE版的KOFi不知道为什么安装不了，提示失败。哥的IP4是港版，4.01版本。（去年8月买的）听说要升级，如何升级？

——浙江宁波 陆炜



A 哥，你又投错地方了。

Q 1.GBA烧录卡不能存储了，悲催啊~拆开来一看，电池下端接片的焊接处断了，焊上去后还是不能SV. 2.为什么304期有个孩纸6月来信8月才登？我会不会也这样？不要啊！3.看了这么长时间电软，发现有写闯家来信前面加了下面几句话以后好像一定会登：我想写了这么多字会不会因为字数太

多被看到后觉得“这么多字要打到什么时候”，而被扔进垃圾桶。

4.我们这个地方小，只有一家电玩店，那个店老板比JS还JS啊~JS中的战斗机，下个GBA的游戏，一个就要10元啊，不是人啊，求解决办法。

——江苏镇江 枫潇寂



A 1，GBA的烧录卡很脆弱的，不能存储的话果断换新的吧；2，因为收到信要1周到2周左右，然后抄录到杂志上以后还要等一期才会发售，快的话，隔一个月很正常，也没有办法；3那是没有办法的事情啊，如果写了那样的话还不刊登，下次说不定会收到很奇怪的东西也不一定；4，确实太坑爹了，小枫你可以自己去网上下啊，为什么非要到电玩店里下呢？等晚上夜深人静，你可以到他店门口吐一口浓痰，以表达自己的愤慨。（友情提示：未成年人请勿模仿）

Q 1，这次的PS3日欧美降价是否表示中国不被影响，依然可以卖高价。
2，届时PSV和PS3共享的游戏是否需要两个平台都得买游戏，还是只需买个PS3的盘，把PSV存储卡插上去就可以拷贝然后玩呢？

——无规矩

A 1，中国的市场是独立于国际正规市场之外的，当然要是买目前破解不了的机器还是那个价钱；2，就这个问题目前还不太明朗，好像官方也没有说法，但是我觉得读者猜测那个方法肯定不行，蓝光是有加密的啊，而且怎么考进去？它毕竟不是简单的硬盘安装问题。我记得应该是利用3g网络的远程屏幕来达到操作ps3开关机或是游戏的吧 。

Q 怪物猎人3g和4都登陆3ds了，龙哥怎么看……

——鱼结冻



A 其实这个问题已经在本期的考场里出现了，如果结冻有兴趣的话可以翻翻后面的考场，看一下大家的看法。作为代班龙哥要回答这个问题，表示鸭梨很大，所以专门去了几个游戏论坛，去看了一下各位玩家的意见。有人说，这是任天堂往里面砸钱了，也有人说这样做很有可能会毁了这个品牌（猎人），希望不要走上无双的老路。当然大多数玩家还是充满期待，因为一款游戏只有在真正上市之后、玩过之后才能做出评判，也有玩家说这种事情随时有可能变卦。日本网站对此事进行了调查，表示一定会买3DS版《怪物猎人》的玩家只有12%，绝对不买的占62%。对下款《怪物猎人》所期待登陆平台的多选择调查中，78%和62%的玩家分别投给PSV和PS3。

Q 1，这次的PS3日欧美降价是否表示中国不被影响，依然可以卖高价。
2，届时PSV和PS3共享的游戏是否需要两个平台都得买游戏，还是只需买个PS3的盘，把PSV存储卡插上去就可以拷贝然后玩呢？

——无规矩

A 1，中国的市场是独立于国际正规市场之外的，当然要是买目前破解不了的机器还是那个价钱；2，就这个问题目前还不太明朗，好像官方也没有说法，但是我觉得读者猜测那个方法肯定不行，蓝光是有加密的啊，而且怎么考进去？它毕竟不是简单的硬盘安装问题。我记得应该是利用3g网络的远程屏幕来达到操作ps3开关机或是游戏的吧 。

“波列斯拉夫斯基”专场之XBOX360

目前市场上Xbox360 slim的破解技术已经趋于成熟，所以目前市场上面价格基本保持稳定（1800-1900之间4G）但是因为slim的破解遇到过相当长时间的瓶颈，所以据我所知有一部分玩家把手中原先不可破解的主机都卖掉了，导致市场上存在一些翻新机。到目前为止笔者见到的slim翻新机器的光驱型号以9504为主，应该是最早的一批slim机器这反面可以通过生产日期来加以甄别主机的背面玩家会看到MFRDATE，前面的就是主机的生产日期了，基本上2010年7月之前的机器都是9504光驱型号的，如果现在还能买到的话基本就是翻新机了。笔者发现目前有不少商家自行更换主机外壳，价钱在200左右，如果是这样的话主机背面的生产日期就不能作为唯一的辨别翻新机的手段了。9504光驱的特征就是光驱托盘中间位置的左右两侧都有两个小缺口。记住这点就行，在购买机器的时候看一下是不是9504光驱型号就能辨别是不是翻新机器。而且买机器时候要注意五码合一。我们也有别的方法可以直接、准确的鉴定自己的主机是什么版本。（不包括手柄和电源）。

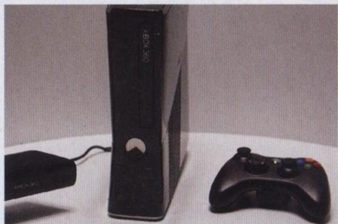
登陆到官网http://www.xbox.com/zh-HK/support/contact/，然后根据网站的提示来个EMIL，微软方面会帮你的主机进行登记。登记完成后他们就会告诉你主机的准确信息，Eali的正确填写格式为：

1.您的主机序号2.您的全名3.您的电话4.您的电邮5.您的地址6.主机购买日期和店名。

须正确填写“你的全名”“电邮地址”“你的地址”。其它不准确也无所谓。然后他们就答复你关于主机方面的信息了（一般3-4小时）。

下面说说360的翻新手柄。此手柄来源基本是微软珠海工厂淘汰下来的不良品或是商家收来的旧手柄加以组装,如果碰到外观不良的还算可以，然而碰到好几个个坏手并组合在一起的,这种手柄非常脆弱（比少女的心还要脆弱）。其主要表现为，没有包装或用一个绿塑料袋包装,且没有封口，在包装袋上没有序列号贴纸，手柄的螺丝有被拧过的痕迹，打开后面的电池盒会发现原来贴有手柄序列号的地方已经被商家的保修贴覆盖住号码，且铭牌有重新贴过的痕迹，手柄的表面多多少少会有瑕疵。无论商家提供出多少个这样包装的手柄供你选择，即使不用打开电池盒，就在光线好的地方仔细观查手柄表面，你就会发现每一款翻新手柄的表面都是有瑕疵的。其实正确识别原装手柄也不难，只要是手柄的外包装没有开封而且完好，包装袋上面的序列号码与你等下拆开的手柄里的序列号码一致，就可以断定他是原装正品的。盒装的也用这样方便辨别,如果是盒装翻新的,里面的劲量电池是假的,假电池很容易就可以看出来。当然现在商家的翻新策略都很高，上面介绍的方法也不一定能完全判断手柄的真伪，选择有信誉的商家购买才是最主要的。

另外，笔者最近和有几个拥有二个手柄的朋友沟通了一下，确定是原装正品的新手柄，使用的时候出现了十字键不是很灵敏或伴有声响，十字键的上下左右不是很好用，LT或RT在按下弹起时伴有吱吱响声，还有的是一个A键键程很短，我的手柄也有这些情况，我觉得微软的X360的手柄确实难逃部分产品粗糙的嫌疑（米国人一向如此），但这并不影响正常使用，别太在意。







1
汤米漫画专栏
湖上的启迪
作者新浪微博：漫画汤米
我是父亲的独子，也是陪他钓鱼的最佳人选。
陪着他，我学会了挂饵、抛线、溜鱼。
如今的我也是一个钓鱼高手。
最有趣的回忆莫过于童年时在湖边的垂钓经历。
我们在破晓前起床，开着一辆破车来到湖边。
跨过一座吱嘎作响的绳索桥。
在一座无人的湖中小岛上，父亲选择一块合适的水域。
他会从一堆用具中找出需要的吊钩、钓饵、铅坠浮标，帮我装备好。
在鱼线抛入水中之后的几小时，这片湖面是属于我们俩的。
2
我们的关系并不融洽。
从小我就是一个寡言少语的孩子。除了有点游戏天赋，似乎一无是处。
父亲和母亲时不时都会争吵起来。
!!!!
???
有段时间他甚至有些酗酒问题。
和他一起的大部分时光都令我尴尬。
但是在这些钓鱼的清晨，父亲的外套里不再藏着酒瓶。
也没有大段大段含糊不清的说教。
没有呆滞和浑浊的眼神。
我们的话题围绕着钓鱼展开。
他教给我的种种，不仅仅是钓鱼的技巧，还有一些有关人生的启迪。
虽然他自己都不知道他已经告诉了我很多。
比如：我们想要的，不一定就能得到。
但是耐心，可以帮助你最大程度接近目标。
等待的过程，就和最终达到目标一样令人快乐。
在这黎明的寂静中，你能听到很多。
两人间的沉默也无需任何话语填补。

3
因为这是他的地盘，一个让我倍感安全的地盘。
有时一条愚蠢的大鱼上钩，我们顿时兴奋起来。
我们估摸着它的长短和重量。
赞叹它身上少见的斑点。
我已经忘记了最后一次陪父亲钓鱼的年纪。
最终，我开始对追女孩子感兴趣。
而那些童年的钓鱼经历，也成为与父亲间最为亲密的时刻。
现在，父亲已经走了。
前几天，我又独自去了那片湖面。
走过已破败不堪的绳索桥。
在同样光景的一个黎明。
独自站在一如既往的岸边。
4
一道银光划破平静的湖面，荡起圈圈微亮的涟漪。
在那里，我重新和父亲一起。
掠过片片荷叶簇拥的的湖面。
我轻声低语……
谢谢，父亲……
谢谢你所带给我的一切。

Tales of 15th ANNIVERSARY



□文／赤银

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：无尽传说		2011年9月8日	
	角色扮演	NBGI	8379日元	日版
	蓝光	1-4人	720p	12岁以上

本作作为《传说》系列15周年纪念作品，质量自不必说。战斗中灵活方便的人物切换，同心协力的共鸣术技令人眼前一新。蛛网精球盘式的属性升级系统也非常直观便捷。加之韵味深远的精彩剧情，相信一定不会令大家失望的。



主人公选择

开始游戏的时候可以在裘德和米拉两人之间选择不同的主角开始游戏。两人的篇章主线剧情的部分相同，不过第1部的最后、第3部后半至第4部的前半不同主人公剧情上将分别行动。此外根据所选主人公不同剧情上的视点也有所不同。第1、2、4部根据主人公不同改变的战斗BGM也不同。裘德篇支线剧情部分相对较多，第一次游戏的话推荐选择裘德篇开始。





经验值和等级

战斗后获得的经验值并非按照画面表示的数值直接加入，实际获得的经验是根据奖励倍率而变化的。本作中战斗入手的经验值与过去的作品相比要少。本作最高等级为99级，1~50级间随着升级获得的GP逐渐增多，而等级再升高获得的GP将递减。等级99时将正好把蛛网晶球盘填满。不同角色升级需要的经验值量不等，升级容易度按照裘德（15）>蕾亚（15）>爱丽泽（12）>米拉（20）>阿尔文（26）>罗恩（62）的顺序递减（括号中是游戏中角色的年龄），大概是按照与现实中人类成长期越接近越容易升级来设定的。



OP与ED动画

本作中OP和ED动画都根据两个主角不同有着两种不同的版本。OP在TOX的LOGO出现前后与盖亚斯战斗的部分有所差别，ED则是在裘德放飞信鸽之后到LOGO出现之间的部分根据通关角色不同有变化。OP将随着最后一次游戏时选择的主角变化，在标题画面放置一段时间后会播放另外的版本。



刷钱与商店等级

可以前往ソグド湿原后，在那里的魔物ウォータースピリッツ身上可以盗取リヴァヴィウス矿石，使用蕾亚加上アイテムピッカー技能可以较高几率成功取得，每个卖价与点数都有1500，可以很快的赚钱。后期タタール冥穴出现的マインドゴブリン和宵闇の門，以及通关后マグナ・ゼロ出现的テトラスピリッツ、世精の門、メニィフト·フォア也可用来盗取卖钱的同时刷经验值。

人物性能分析

裘德·玛提斯

姓名	裘德·玛提斯			
属性值	HP	★★★★☆	知性	★★☆☆☆
	TP	★★☆☆☆	精神	★★★☆☆
	腕力	★★★★☆	物攻	★★★★☆
	体力	★★★★☆	物防	★★★★★
	敏捷	★★★★★	魔攻	★☆☆☆☆
	器用	★☆☆☆☆	魔防	★★☆☆☆

特征 敏捷的动作兼备最适于接近战斗的高攻高防，使用连续攻击的必杀将敌人压倒。同时具有简单的回复技，可用于队伍回复。擅长1对1的战斗，不过缺少范围攻击对大量敌人会比较吃力。作为队友技能的**レストア**十分好用，回复倒地状态的同时帮玩家回复HP，非常适用于Boss战。

推荐技

连牙弹前进的同时5连续攻击。硬直小，易于全段命中。主力技之一。

卷空旋防御不能的投技。有蓄力时间，而且攻击范围稍近，不过用于破防十分有效。

狮子战吼高威力，能将攻击范围内敌人吹飞倒地，适合作为连招的终结技。

特性 **集中回避**

使用侧移回避敌人攻击后，可以瞬间移动到敌人背后进行攻击。

队友技能 **レストア**玩家操作角色被敌人攻击倒地时，裘德会瞬间进行援助回复玩家HP。此外玩家战斗不能时，也有一定几率裘德将玩家复活。

阿尔文

姓名	阿尔文			
属性值	HP	★★★★★	知性	★☆☆☆☆
	TP	★☆☆☆☆	精神	★☆☆☆☆
	腕力	★★★★★	物攻	★★★★★
	体力	★★★★★	物防	★★★★☆
	敏捷	★★☆☆☆	魔攻	★☆☆☆☆
	器用	★★★★☆	魔防	★☆☆☆☆

特征 物理战斗特化的角色。虽然无法使用术，不过近距离可以使用大剑，远距离使用枪射击。大剑的一击必杀威力巨大，不过硬直也相应的较大。相反枪攻击的连射性较高，只要AC足够便可无限进行攻击。无需咏唱便能使用的守护方阵用于回复HP也很有效。队友技能的**ブレイカー**是常用防御敌人的克星，对Boss战也十分有效。

推荐技

タイドバレット用枪将敌人打上空中，之后可以接大剑技，用于连招

守护方阵布下结界，攻守兼备的技。出招稍迟，注意提前量以防打空。

レインバレット对一定范围内进行弹雨攻击，对单体效果甚微，不过适用于多人乱战。

特性 **チャージ**使用技后按住×键进入蓄力状态，蓄力后发动的全部技威力都将强化。

队友技能 **ブレイカー**破防技，对防御频度越高的敌人越有效，并且能使敌人更容易进入气绝状态。

罗恩·J·伊尔贝鲁特

姓名	罗恩·J·伊尔贝鲁特			
属性值	HP	★☆☆☆☆	知性	★★★★★
	TP	★★★★★	精神	★★★☆☆
	腕力	★☆☆☆☆	物攻	★☆☆☆☆
	体力	★★☆☆☆	物防	★★☆☆☆
	敏捷	★☆☆☆☆	魔攻	★★★★★
	器用	★★★★★	魔防	★★★★☆

特征 术攻击特化的角色。术·技皆以远距离攻击为主体，不过技由于物攻较低基本不同太期待，而术的威力则是全角色中最强的。擅长使用多种属性针对敌人弱点进行攻击。操作该角色时，在发动术的时候可以追加效果攻击以增加伤害。队友技能**オートマジックガード**在对使用术的敌人较多的杂鱼战，以及对使用强力术的Boss战时非常有效。

推荐技

ファイアボール咏唱快，追加效果也可简单使出。

スプラッシュ拘束力很强的术，咏唱快威力高。

タイダルウェイブ全体攻击术，高威力可将杂兵一扫而净，对召唤杂兵的Boss很有效。

特性 **术后调律**术发动后通过操作使术发生变化。

队友技能 **オートマジックガード**敌人对玩家操作角色使用精灵术攻击的时候，罗恩自动对玩家进行魔法防御。

米拉·玛克斯韦尔

姓名	米拉·玛克斯韦尔			
属性值	HP	★★★☆☆	知性	★★★★☆
	TP	★★★☆☆	精神	★★☆☆☆
	腕力	★★★★☆	物攻	★★★★☆
	体力	★★★☆☆	物防	★★★☆☆
	敏捷	★★★★☆	魔攻	★★★★☆
	器用	★★★★☆	魔防	★★★☆☆

特征 拥有各种射程攻击的万能型角色。善用魔技瞬间发动的属性技和咏唱后发动的属性术，以攻击敌人的弱点。虽然防御力一般，不过范围技较多擅长对多数敌人的战斗。队友技能的**バインド**能够将敌人束缚住，对于移动回避比较灵活的敌人非常有效。

推荐技

ファイアボム(ファイアボール、バーンスプレッド)出招快，能将正面的敌人击倒。对火耐性较低的敌人非常实用。

アサルトダンス前进的同时使出连续的斩击，出招快，虽然动作较大不过能确实地给敌人造成伤害。

イフリート后半的主力技，四大精灵中出招最快，对前方进行广范围的大伤害攻击。能将敌人吹飞，不会被敌人所反击。

ノーム出招较慢，不过第一击有破防效果，并能进行高威力的追击。由于是旋转进行攻击，适于在群敌中央发动。

ウンディーネ远距离释放直线的水炮射线，对于不宜近身的敌人比较有效。

特性 **魔技**使用术的时候，短按×键为「魔技」无需咏唱。长按×键则是发动「术」。

队友技能 **バインド**玩家控制角色和米拉两人人将敌人夹在中间时，一定几率将敌人短时间束缚置于拘束状态。如果敌人气绝的时候则会100%发动。

爱丽泽·卢塔斯

姓名	爱丽泽·卢塔斯			
属性值	HP	★☆☆☆☆	知性	★★★★☆
	TP	★★★★☆	精神	★★★★★
	腕力	★★☆☆☆	物攻	★★★☆☆
	体力	★☆☆☆☆	物防	★☆☆☆☆
	敏捷	★★☆☆☆	魔攻	★★★★☆
	器用	★★★☆☆	魔防	★★★★★

特征 擅长术攻击与回复的支援型角色。移动较慢，防御力也较低，不过术的威力十分强大。范围攻击·全体回复术等等适用于各种战斗场面。不过攻击术仅限于暗属性，对于暗属性耐性的敌人效果一般。物理攻击较弱，不过范围较广，不可小视。当然，相比之下还是在后方专心用术攻击更有效率些。队友技能**ティポドレイン**用于弥补初期TP不足非常有效。

推荐技

ピクシーサークル、ハートレスサークル对范围内的同伴进行持续回复。

ネガティブゲイト将广范围的敌人吸引到一起，和前卫配合可将敌人一举歼灭。

ディスペル回复队伍全体异常状态。将**ティポ**设置为ON也能回复异常状态。对使用广范围异常状态攻击的Boss非常有效。

ナース回复同伴全体HP。没有效果范围的全屏回复技，无需担心打空。

特性 **スイッチングティポ**使用**アピール**可将**ティポ**设置开关ON/OFF。

■**ON**通常攻击使用杖射击光弹攻击，提升术的能力。

■**OFF**通常攻击使用**ティポ**攻击，技的威力上升，术咏唱中**ティポ**可防御敌人的攻击。

队友技能 **ティポドレイン**敌人进入浮空状态时，一定几率**ティポ**可吸收敌人的HP和TP帮玩家回复。

蕾亚·罗兰德

姓名	蕾亚·罗兰德			
属性值	HP	★★☆☆☆	知性	★★☆☆☆
	TP	★★★☆☆	精神	★★★★☆
	腕力	★★☆☆☆	物攻	★★★☆☆
	体力	★★★★☆	物防	★★★☆☆
	敏捷	★★★★☆	魔攻	★★☆☆☆
	器用	★★☆☆☆	魔防	★★☆☆☆

特征 使用近距离攻击和回复术的万能型支援角色。使用棍的通常攻击和技的攻击范围较广、速度快，动作灵活，非常好用。防御力在众人中也属中等水平，可以安心接近战斗。善于活神棍术可以获得更大的攻击范围，对于大量敌兵的场合非常有效。回复术虽然仅限单体指定，无法全体回复，但也不会由于距离和范围没有掌握好而错过时机打空。技能与道具关联的较多，可以将道具效果对全体奏效很方便。队友技能的**アイテムスティール**在杂兵战用于收集素材很有效果，Boss战时也可偷取Boss的道具以防其使用。

推荐技

瞬迅爪快速接近敌人进行攻击。可以快速接近远离的敌人，可用于妨碍敌人咏唱保护队友。

大轮月华将武器大幅回转，攻击周围的敌人。对大量敌人杂兵战很有效果。

ファーストエイド、ヒール、キュア回复同伴单体HP。回复比率高，咏唱快，非常好用。

特性 **活神棍术**侧移回避敌人攻击后，一定时间内通常攻击范围变大。

队友技能 **アイテムスティール**敌人倒地时，蕾亚会快速接近敌人一定几率偷取物品道具。用于收集素材和道具非常有效。

全称号列表

获得全部称号的话GRADE共10000

名称	入手方法	GRADE
モンスターライカー	敌人发现数50	10
モンスターサーチャー	敌人发现数100	20
モンスターバチェラー	敌人发现数150	30
モンスターマスター	敌人发现数200	50
モンスタードクター	敌人发现数275	100
アイテマー	道具收集数100	10
アイテムオタク	道具收集数200	20
アイテムマニア	道具收集数500	50
アイテムコレクター	道具收集数300	30
アイテムマニア	道具收集数500	50
アイテムクレイジー	道具收集数700	100
駆け出しサブイベンター	支线剧情达成数10	20
もっと駆け出しサブイベンター	支线剧情达成数30	40
ずいぶんサブイベンター	支线剧情达成数50	60
振り返ってみるとサブイベンター	支线剧情达成数70	80
誰よりもサブイベンター	支线剧情达成数90	300
ウィスパー	长会话播放数20	20
トーカー	长会话播放数70	30
スキッター	长会话播放数120	40
ラウドナー	长会话播放数170	60
ラジオ	长会话播放数220	300
宝箱好き	宝箱发现数50	10
宝箱ちょー好き	宝箱发现数100	20
宝箱好きすぎ	宝箱发现数150	30
宝箱シンドローム	宝箱发现数200	50
开けずにいられない	宝箱发现数300	100
トレジャーマン	探索袋＋探索点发现数100	10
メガトレジャーマン	探索袋＋探索点发现数200	20
ギガトレジャーマン	探索袋＋探索点发现数400	30
テラトレジャーマン	探索袋＋探索点发现数600	50
ペタトレジャーマン	探索袋＋探索点发现数800	100
见习い海贼	艾弗里德的秘宝发现数10	10
いっぱし海贼	艾弗里德的秘宝发现数20	20
海贼船长	艾弗里德的秘宝发现数30	30
憧れの海贼	艾弗里德的秘宝发现数40	50
海贼王	艾弗里德的秘宝发现数50	100
漆黒のちょろ毛	交给交换屋漆黒之羽数量100	10
漆黒のうぶ毛	交给交换屋漆黒之羽数量200	20
漆黒の羽	交给交换屋漆黒之羽数量300	30
漆黒の片翼	交给交换屋漆黒の羽数量459	50
漆黒の翼	交给交换屋漆黒之羽数量1000	300
道具屋の上客	道具屋的商店等级20	10
道具屋の颜驯染み	道具屋的商店等级40	20
道具屋の常连	道具屋的商店等级60	30
道具屋のお得意样	道具屋的商店等级80	40
道具屋VIP	道具屋的商店等级100	50
武器屋の上客	武器屋的商店等级20	10
武器屋の颜驯染み	武器屋的商店等级40	20
武器屋の常连	武器屋的商店等级60	30
武器屋のお得意样	武器屋的商店等级80	40
武器屋VIP	武器屋的商店等级100	50
防具屋の上客	防具屋的商店等级20	10
防具屋の颜驯染み	防具屋的商店等级40	20
防具屋の常连	防具屋的商店等级60	30
防具屋のお得意样	防具屋的商店等级80	40
防具屋VIP	防具屋的商店等级100	50
装饰品屋の上客	装飾品屋的商店等级20	10
装饰品屋の常连	装飾品屋的商店等级60	30
装饰品屋のお得意样	装飾品屋的商店等级80	40
装饰品屋の颜驯染み	装飾品屋的商店等级40	20
装饰品屋VIP	装飾品屋的商店等级100	50
料理屋の常连	料理屋的商店等级60	30
料理屋のお得意样	料理屋的商店等级80	40
料理屋の上客	料理屋的商店等级20	10
料理屋の颜驯染み	料理屋的商店等级40	20
料理屋VIP	料理屋的商店等级100	50
魔物讨伐见习い	遇敌数100	10
魔物讨伐队员	遇敌数200	20
魔物讨伐队长	遇敌数400	30
魔物讨伐骑士	遇敌数800	40
魔物讨伐英雄	遇敌数1600	50
レアモンスター遭遇者	特殊魔物击破数10	10
レアモンスター讨伐者	特殊魔物击破数25	20
レアモンスター专门家	特殊魔物击破数50	30
レアモンスター教授	特殊魔物击破数75	40
レアモンスター击坠王	特殊魔物击破数100	50
クォーター·コンボイスト	连击数25	10
ハーフ·コンボイスト	连击数50	20
グレート·コンボイスト	连击数100	30
コンボアーティスト	连击数150	40
コンボエンペラー	连击数200	50
いやがらせ好き	弱点攻击回数50	10
恶质な攻击	弱点攻击回数150	20
手段を选ばない	弱点攻击回数450	30
残忍なやつ	弱点攻击1350回	40
暗黒寄りに魅入られし者	弱点攻击回数4050	50
共鸣术技士	共鸣术技使用回数50	10
共鸣术技师范代	共鸣术技使用回数150	20
共鸣术技师范	共鸣术技使用回数450	30
共鸣术技总代	共鸣术技使用回数1350	40
共鸣术宗家	共鸣术技使用回数4050	50
チェインアクション	共鸣术技连击回数150	10
チェインワンダラー	共鸣术技连击回数450	20
チェインインフィニット	共鸣术技连击回数1350	30
お願い上手	自动道具使用回数50	10
すばらしき人任せ	自动道具使用回数100	20
マインドコントローラー	自动道具使用回数200	30
メンタリスト	自动道具使用回数400	40
安乐椅子侦探	自动道具使用回数800	50
シェフ	料理效果发动回数100	10
ナンダーシェフ	料理效果发动回数200	20
ヘンダーシェフ	料理效果发动回数400	30
スンゲーシェフ	料理效果发动回数800	40
ワンダーシェフ	料理效果发动回数1600	50
集中回避プレイヤー	裘德操作中集中回避使用回数50	10
集中回避マスター	裘德操作中集中回避使用回数150	30
集中回避ファイナリスト	裘德操作中集中回避使用回数450	90
精灵术プレイヤー	米拉操作中魔技使用回数50	10
精灵术マスター	米拉操作中魔技使用回数150	30
精灵术ファイナリスト	米拉操作中魔技使用回数450	90
チャージプレイヤー	阿尔文操作中チャージ使用回数50	10
チャージマスター	阿尔文操作中チャージ使用回数150	30
チャージファイナリスト	阿尔文操作中チャージ使用回数450	90
ティポプレイヤー	爱丽泽操作中スイッチングティポ使用回数50	10
ティポマスター	爱丽泽操作中スイッチングティポ使用回数150	30
ティポファイナリスト	爱丽泽操作中スイッチングティポ使用回数450	90
調律プレイヤー	罗恩操作中术後調律使用回数50	10
調律マスター	罗恩操作中术後調律使用回数150	30
調律ファイナリスト	罗恩操作中术後調律使用回数450	90
活伸棍术プレイヤー	蕾亚操作中活伸棍术使用回数50	10
活伸棍术マスター	蕾亚操作中活伸棍术使用回数150	30
活伸棍术ファイナリスト	蕾亚操作中活伸棍术使用回数450	90
レストア使い	裘德的レストア发动回数50	10
レストア上手	裘德的レストア发动回数150	30
レストアマスター	裘德的レストア发动回数450	90
缚り屋	米拉的バインド发动回数50	10

缚り上手	米拉的バインド发动回数150	30
バインドクイーン	米拉的**バインド**发动回数450	90
崩し屋	阿尔文的**ブレイカー**发动回数50	10
ブレイ家一	阿尔文的**ブレイカー**发动回数150	30
破坏者	阿尔文的**ブレイカー**发动回数450	90
吸い付き家	爱丽泽的**ティポドレイン**发动回数50	10
吸い付き魔	爱丽泽的**ティポドレイン**发动回数150	30
吸い付き名人	爱丽泽的**ティポドレイン**发动回数450	90
守りの精灵术士	罗恩的**オートマジックガード**发动回数50	10
铁壁の精灵术士	罗恩的**オートマジックガード**发动回数150	30
无效化の精灵术士	罗恩的**オートマジックガード**发动回数450	90
普通なぶんどり屋	蕾亚的**アイテムスティール**发动回数50	10
すげえぶんどり屋	蕾亚的**アイテムスティール**发动回数150	30
最凶の手癖屋	蕾亚的**アイテムスティール**发动回数450	90
白带拳法使い	裘德的术·技、技能获得数10	10
绿带拳法使い	裘德的术·技、技能获得数30	20
紫带拳法使い	裘德的术·技、技能获得数50	30
茶带拳法使い	裘德的术·技、技能获得数70	50
黑带拳法使い	裘德的术·技、技能获得数96	200
微精灵**クラス**	米拉的术·技、技能获得数10	10
下位精灵**クラス**	米拉的术·技、技能获得数30	20
上位精灵**クラス**	米拉的术·技、技能获得数50	30
大精灵**クラス**	米拉的术·技、技能获得数70	50
精灵の主	米拉的术·技、技能获得数96	200
新米佣兵	阿尔文的术·技、技能获得数10	10
一般佣兵	阿尔文的术·技、技能获得数30	20
ベテラン佣兵	阿尔文的术·技、技能获得数50	30
大御所佣兵	阿尔文的术·技、技能获得数70	50
最强佣兵	阿尔文的术·技、技能获得数96	200
小学精灵术士	爱丽泽的术·技、技能获得数10	10
中学精灵术士	爱丽泽的术·技、技能获得数30	20
高等精灵术士	爱丽泽的术·技、技能获得数50	30
大学精灵术士	爱丽泽的术·技、技能获得数70	50
プロ精灵术士	爱丽泽的术·技、技能获得数96	200
切れ者	罗恩的术·技、技能获得数20	10
战术家	罗恩的术·技、技能获得数30	20
战术**エキスパート**	罗恩的术·技、技能获得数50	30
名军师	罗恩的术·技、技能获得数70	50
天才军师	罗恩的术·技、技能获得数96	200
流派の家系	蕾亚的术·技、技能获得数20	10
流派继承候补	蕾亚的术·技、技能获得数30	20
流派师范	蕾亚的术·技、技能获得数50	30
流派继承者	蕾亚的术·技、技能获得数70	50
流派传承者	蕾亚的术·技、技能获得数96	200
裘德♥米拉	裘德与米拉共鸣超过一定时间	10
裘德♥阿尔文	裘德与阿尔文共鸣超过一定时间	10
裘德♥爱丽泽	裘德与爱丽泽共鸣超过一定时间	10
裘德♥罗恩	裘德与罗恩共鸣超过一定时间	10
裘德♥蕾亚	裘德与蕾亚共鸣超过一定时间	10
米拉♥阿尔文	米拉与阿尔文共鸣超过一定时间	10
米拉♥爱丽泽	米拉与爱丽泽共鸣超过一定时间	10
米拉♥罗恩	米拉与罗恩共鸣超过一定时间	10
米拉♥蕾亚	米拉与蕾亚共鸣超过一定时间	10
阿尔文♥爱丽泽	阿尔文与爱丽泽共鸣超过一定时间	10
阿尔文♥罗恩	阿尔文与罗恩共鸣超过一定时间	10
阿尔文♥蕾亚	阿尔文与蕾亚共鸣超过一定时间	10
爱丽泽♥罗恩	爱丽泽与罗恩共鸣超过一定时间	10
爱丽泽♥蕾亚	爱丽泽与蕾亚共鸣超过一定时间	10
罗恩♥蕾亚	罗恩与蕾亚共鸣超过一定时间	10
リーゼ·マクシアを知**る**者	游戏本篇第1部完结	50
リーゼ·マクシアを行**く**者	游戏本篇第2部完结	10
リゼー·マクシアの秘**に触れし**者	游戏本篇第3部完结	10
揺るぎなき信念**で**挑**む**者	裘德篇通关	500
揺るぎなき信念**を**貫**く**者	米拉篇通关	500
研究所の侵入者	在**ラフォート**研究所击破穿着红衣的迷之少女	10
食物連鎖の頂点	击破**キジル**海瀑拟态成最上位捕食者之岩的魔物	10
逃走**する**闘争者	击破**サマンガン**树海遇到的巨男**ジャオ**	10
王の計画を阻止**する**者	击破**バーミア**峡谷暴走状态的微精灵群	10
最強の鉱員	击破**フェルミナ**鉱山吞食精灵化石的魔物	10
街道**を**征**く**者	击破被称为**ラコルム**街道之主的魔物	10
王**に**楯突**く**者	于**カン·バルク**击破**ウインガル**与**プレザ**	10
大空の覇者	于**カラハ·シャール**击破袭击**ワイバーン**的魔物	10
复仇者	于**イル·ファン**击破**ア·ジュール**间谍的**アグリア**	10
下克上**する**者	于**オルダ**宫击破**ラ·シュガル**王的**ナハティガル**	10
四象刃**のライバル**	于**ファイバザード**沼野击破四象刃**ウィンガル、ジャオ、プレザ**	10
凍窟**を**制**する**者	裘德篇于**ククル**凍窟击破**アクアドラゴン**(米拉篇可于支线事件完成)	10
灼洞**を**制**する**者	米拉篇于**ノール**灼洞击破**ファイアテイグル**(裘德篇可通过依赖完成)	10
アルクノア討伐者	于旅客船**ジルニトラ**击破**ジランド**与源灵匣**セルシウス**	10
枪の防人	于**イル·ファン**冲的船上击破**ミュゼ**	10
巫子击破者	于**ミラの**社击破**イバル**	10
四象刃击破者	裘德编于**ニ·アケリア**灵山击破**アグリア**与**プレザ**	10
四大の守護者	米拉编于**ミラの**社击破**ミュゼ**	10
神**を**屠**る**者	于世精ノ途击破精灵の主**マクスウェル**	10
暴走**ストッパー**	于**ヘリオボーグ**基地击破源灵匣**ヴォルト**	10
最後**のロンダウ**族長击破	于世精ノ途击破**ウインガル**	10
覇王**を**退**けし**者	于世精ノ途击破**ガイアス**	10
大精灵**を**退**けし**者	米拉篇于世精ノ途击破**ミュゼ**	10
未来**を**掴**む**者	裘德篇于世精ノ果テ击破**ガイアス**与**ミュゼ**	30
邪**を**払**う**者	击破**ヴェウィンドアイ**	50
悪**を**滅**する**者	击破**グラッディクロー**	50
要塞攻略者	击破**ガンダラ**要塞的**ゴーレム**	50
闇**を**打**ち**払**う**者	在**ザイラの**森的教会击破封**じられし**者の眷属	100
地上最强	击破黄金魔剑士	200
魔爪拳士	入手咏魔爪**フォルゼクス**	50
魔刀剑士	入手咆魔刀**ドランデューオ**	50
魔剑士	入手嘶魔剑**ヴァイスヘイン**	50
魔杖术士	入手唸魔杖**トレガトリア**	50
魔刃奏者	入手叫魔刃**メランデトラ**	50
魔棍术士	入手唱魔棍**パードベンテ**	50

贯彻永恒信念的物语

通关特典

通关特典如右表所示。无需二周目，只需读取通关存档即可获得。读取存档将从世精ノ途的存档点开始继续游戏。

通关继承

继承通关存档可以在下周目游戏中继承事件列表、称号列表、战斗之书、魔物记录、道具记录、回话列表、玩家成绩，以及金色の鍵和GRADE商店购买的特典。GRADE最多共10000点，除去相互抵触的选项也无法全部继承，选择自己需要的就好了。同时选择经验值2倍与5倍的话会变成经验值10倍。不过继承**ビジュアルアイテム**后同一物品也只能拥有一件。

裘德篇

裘德篇
裘德「研修医」衣装
绝技之书「万震崩拳」——裘德奥义：冲波魔神拳解放
绝技之书「灵煌疾走」——米拉奥义：**オーバードライブ**解放
金色の鍵：开启黄金魔剑士任务
难易度：Unknown追加



米拉篇

米拉篇
米拉「精灵」衣装
米拉「精灵」发型
绝技之书「万震崩拳」——裘德奥义：冲波魔神拳解放
绝技之书「灵煌疾走」——米拉奥义：**オーバードライブ**解放
金色の鍵：开启黄金魔剑士任务
难易度：Unknown追加

可继承特典列表

特典	必要GRADE	说明
等级半继承	2000	以通关等级一半开始游戏，获继承等级部分GP。
等级全继承	5000	以通关时的等级开始游戏，获得继承等级部分的GP。
商店等级继承	1000	继承全部商店等级。
道具所持数扩张30	500	道具、武器、防具、装饰品最大所持数扩张至30。
道具所持数扩张99	1000	道具、武器、防具、装饰品最大所持数扩张至99。
金钱继承	1000	继承金钱。
可使用道具继承	300	继承可使用道具。
素材道具继承	500	继承素材道具。
换装道具继承	200	继承衣装、发型、装扮道具。
装饰品继承	700	继承装饰品。
特殊道具入手	200	以获得**ウィングドブーツ**和**アーツボール**的状态开始游戏。
技能道具继承	2000	继承习得术·技、技能用的道具。
魔装备继承	500	继承通关时取得的魔装备。
获得经验值2倍	300	击破敌人時获得的经验值变成原来的2倍。
获得经验值5倍	2000	击破敌人時获得的经验值变成原来的5倍。
获得金钱2倍	300	击破敌人時获得的金钱变成原来的2倍。
道具掉落率2倍	500	击破敌人时的道具掉落率变成原来的2倍。
素材点2倍	300	素材点变成原来的2倍。
会话全解放	3000	全部长会话登陆至会话列表。
AC最大值+1	500	AC最大值+1。
AC最大值+2	1500	AC最大值+2。
术技使用回数继承	100	继承术技使用回数。
技能SP1	3000	技能消费SP全变成1。
会心一击率3倍	100	敌我会心一击发生率皆变成3倍。
伤害2倍	100	敌我伤害皆变成2倍。
术·技消费TP减少	1000	术·技使用时消费的TP全变成50%。

艾弗里德秘宝位置一览

地图	入手地点	物品
ハ·ミル	接近村中央少年发生剧情入手	謎の宝珠
ガリー間道	东侧地图中央南部的树	絆創膏
ガリー間道	西侧地图南部	2000ガルド
キジル海瀑	中央部地图东北	子ドラゴン
キジル海瀑	西岸区域	プロテクトマーク
ニ·アケリア参道	东北部地图南部上方岩石背后	フレームレスメガネ
ニ·アケリア参道	西南部中央	謎の宝珠
サマンガン樹界	ケムリダケ所在区域最上部	うさみみ(黑)
サマンガン樹界	西南部出口附近	エリクシール×2
サマンガン街道	北部最深处的高台	謎の宝珠
サマンガン街道	高台上的岩石(需要靠近检问的地方)	いぬみみ(黑)
タラス街道	东部地图南侧上部(米拉篇无法取得)	笑いメガネ
タラス街道	西南部地图(米拉篇无法取得)	謎の宝珠
クラマ間道	西北部	いぬしっぽ(黑)
クラマ間道	东南部	4000ガルド
バーミア峡谷	迷宫途中	鉢金
バーミア峡谷	迷宫途中	エリクシール×2
ボルテア森道	南侧地图西部的树	ハーフフレームメガネ
ボルテア森道	北侧地图中央部的树	謎の宝珠
フェルガナ鉱山	中部地图北部通路深处	リュックサック
フェルガナ鉱山	西部地图东北部	5000ガルド
ラコルム街道	中央部地图北部	異能の書「精神参加」
ラコルム街道	南西部的岩石柱	サングラス(カラーフレーム)
王の狩り場	西南部中央东侧墙附近的树	殿様ちょんまげ
王の狩り場	中央部北侧高台的岩石	謎の宝珠
リーベリー岩孔	屋内第01区画最下层再上面的高台	異能の書「治療経験」
リーベリー岩孔	桥的中央	付け鼻メガネ
モン高原	中央部地图西北的树	もみあげ
モン高原	穿过音無しの洞窟北部地图东侧岩石背后	異能の書「経験稀増」
ガンダラ要塞	1F中央通路(米拉篇无法取得，需在终盘的支线剧情「ガンダラ要塞攻略战」完成后取得)	4000ガルド
ガンダラ要塞	西部入口集装箱	オメガエリクシール
バルナウル街道	南西地图悬崖下	悪魔の羽
バルナウル街道	北西部地图	異能の書「天空武士」
オルダ宮	3层阶梯下	三角帽子
オルダ宮	从王座背后转移处向左的柱子	異能の書「絶対防御」
アルカンド湿原	中央部地图东侧岩石	謎の宝珠
アルカンド湿原	北西部地图中央东侧的树	悪魔の尻尾
トウライ冷原	南部中央的树(米拉篇无法取得)	眼帯(鍔)
トウライ冷原	北部左侧墙上(米拉篇无法取得)	オメガエリクシール
ククル凍窟	中央部东南通路的墙上(米拉篇无法取得)	頬紅
ククル凍窟	北部通路的墙上(米拉篇无法取得)	10000ガルド
セイライ冷原	北部地图左侧岩石背后(裘德篇无法取得)	オメガエリクシール
セイライ冷原	南部地图(裘德篇无法取得)	眼帯(ハート)
ノール灼洞	南部中央下层(裘德篇无法取得)	異能の書「精神防壁」
ノール灼洞	中央部上方出口附近爬上藤条处(裘德篇无法取得)	10000ガルド
ザイラの森	地图北部岩石	フルフレームメガネ
ザイラの森	地图南部	セフィラ
ニ·アケリア灵山	进入后爬上正面藤条处的岩石 (米拉篇无法取得)	天使の羽
ニ·アケリア灵山	通过中腹洞穴前方宝箱的旁边(米拉篇无法取得)	ダークシール
トルバラン街道	南部中央偏北的树	片眼鏡
トルバラン街道	北部地图最北的树	ハンターズモノクル
ルサル街道	中央部东侧的墙上	首輪
ルサル街道	タタール冥穴出口附近的树	レアブーツ
ヘリオボーグ基地	第4区画的尽头	ハロルドのお面
ヘリオボーグ基地	10F通路的墙上	異能の書「極限維持」
ソグド湿道	东南部倒下树所在的地方(最初来到的时候由于树而无法取得)	いぬフェイス(黑)
ソグド湿道	北部中央偏东的树	10000ガルド
バイカール廃坑	南部西侧广间中央偏北的柱子	怒りメガネ
バイカール廃坑	北部西侧广间中央的柱子	異能の書「独攻蚊刺」
タタール冥穴	B1F东南空间的木箱	変身ベルト
タタール冥穴	B3F北侧通路深处	謎の宝珠

奖杯列表

名称	奖杯	说明
エクシリアマスター	白金	获得全部奖杯。
モンスタードクター	铜	怪兽记录的登录数超过基准值。
アイテムクレイジー	铜	道具记录的登录数超过基准值。
谁よりもサブイベンター	银	最大支线剧情达成数超过基准值。
ラジオ	铜	最大长会话播放数超过基准值。
开けずにいられない	铜	最大宝箱发现数超过基准值。
ペタトレジャーマン	铜	最大随机宝物发现数超过基准值。
海贼王	铜	最大艾弗里德的秘宝发现数超过基准值。
漆黑の片翼	铜	交给交换屋的漆黑之羽数超过基准值。
道具屋VIP	铜	道具屋的商店等级超过基准值。
武器屋VIP	铜	武器屋的商店等级超过基准值。
防具屋VIP	铜	防具屋的商店等级超过基准值。
装饰品屋VIP	铜	装飾品屋的商店等级超过基准值。
料理屋VIP	铜	料理屋的商店等级超过基准值。
魔物讨伐骑士	铜	遇敌数超过基准值。
レアモンスター教授	铜	特殊怪兽击破数超过基准值。
グレート·コンボイスト	铜	最大连击数超过基准值。
残忍なやつ	铜	弱点攻击回数超过基准值。
共鸣术技总代	铜	共鸣术技使用回数超过基准值。
チェインワンダラー	铜	共鸣术技连击回数超过基准值。
メンタリスト	铜	自动道具使用回数超过基准值。
スンゲーシェフ	铜	料理效果发动回数超过基准值。
集中回避マスター	铜	裘德操作中集中回避使用回数超过基准值。
精灵术マスター	铜	米拉操作中魔技使用回数超过基准值。
チャージマスター	铜	阿尔文操作中チャージ使用回数超过基准值。
ティポマスター	铜	爱丽泽操作中スイッチングティポ使用回数超过基准值。
调律マスター	铜	罗恩操作中术后调律使用回数超过基准值。
活伸棍术マスター	铜	蕾亚操作中活伸棍术使用回数超过基准值。
レストア上手	铜	裘德的レストア发动回数超过基准值。
缚り上手	铜	米拉的バインド发动回数超过基准值。
ブレイ家一	铜	阿尔文的ブレイカー发动回数超过基准值。
吸い付き魔	铜	爱丽泽的ティポドレイン发动回数超过基准值。
铁壁の精灵术士	铜	罗恩的オートマジックガード发动回数超过基准值。
すげえぶんどり屋	铜	蕾亚的アイテムスティール发动回数超过基准值。
黑带拳法使い	银	裘德的术·技、技能获得数超过基准值。
精灵の主	银	米拉的术·技、技能获得数超过基准值。
最强佣兵	银	阿尔文的术·技、技能获得数超过基准值。
プロ精灵术士	银	爱丽泽的术·技、技能获得数超过基准值。
天才军师	银	罗恩的术·技、技能获得数超过基准值。
流派传承者	银	蕾亚的术·技、技能获得数超过基准值。
リーゼ·マクシアを知る者	银	游戏本篇第1部完结。
リーゼ·マクシアを行く者	银	游戏本篇第2部完结。
リーゼ·マクシアの秘に触れし者	银	游戏本篇第3部完结。
摇るぎなき信念で挑む者	金	以裘德为主角通关。
摇るぎない信念を贯く者	金	以米拉为主角通关。

人与人的羁绊 思念的力量



□文／宇多田

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战神 起源			2011年9月13日
	动作	SCE	39.99美金	美版
	蓝光	1人	1080P	18岁以上

《战神 奥林匹斯之链》奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯取得条件
人上人	白金	取得其它所有奖杯
坐霸王船	铜杯	杀害船夫卡戎（剧情获得）
挥棒击退	铜杯	令蛇妖撤退（剧情获得）
狠下毒手	铜杯	推开卡利俄珀（剧情获得）
环保主义	铜杯	将能力转移到遗弃树上（剧情获得）
丧妻之痛	铜杯	杀害佩儿西凤（剧情获得）
受枷锁的巨人	铜杯	以锁链束缚巨人亚特拉斯（剧情获得）
还以颜色	铜杯	运用反弹解决谜团（剧情获得）
海龙王象征	铜杯	取得崔坦的长矛（剧情获得）
击败摩菲斯	铜杯	将燃烧的手推车推倒最上面（剧情获得）
无辜牺牲	铜杯	找出蛇妖的秘密
两女一男	铜杯	取悦波斯女人们
花钱不手软	铜杯	强化任何武器
海上激战	铜杯	防守阿提卡岸边（剧情获得）
BOOOOOOOM!	铜杯	杀害蛇妖（剧情获得）
改写波斯历史	铜杯	杀害波斯王（剧情获得）
连环枷锁	铜杯	挣脱地狱枷锁（剧情获得）
放低姿态	铜杯	移动巨人海柏利昂（剧情获得）
终点在望	铜杯	跑过长长的锁链（剧情获得）
神力手套	铜杯	取得宙斯护手（剧情获得）
平衡力十足	铜杯	走过所有木梁（剧情获得）
旋转木马	银杯	唤醒全部三匹战车骏马（剧情获得）
以眼还眼	银杯	收集所有蛇发女妖眼
凤凰展翅	银杯	收集所有凤凰羽毛
完美主义者	银杯	完全强化所有武器和魔力
放马过来	银杯	施展击中200次的连击
待宰山羊	银杯	划破50个萨提尔的喉咙
固若金汤	银杯	反弹50次攻击
破茧而出	银杯	连续五次打破石化状态
老好人	银杯	一分钟里没有推开卡利俄珀
百看不厌	银杯	观看“亚特拉斯与佩儿西凤”影片三次
轻而易举	金杯	战胜神的考验
重量级攻击	金杯	施展击中1000次的连击
角色扮演	金杯	换上已解除封锁的装束来游玩游戏
意犹未尽	金杯	完成游戏
值回票价	金杯	完成游戏（困难难度）

难点奖杯取得指南

无辜牺牲



这个奖杯看翻译是一头雾水，什么叫做找出蛇妖的秘密呢？其实就是在下图位置中将据巨弩瞄准中间方向射击一次即可，我实在不知道这个奖杯究竟是要干什么。不过应该有很多朋友卡在这个奖杯上吧。

两女一男

《战神》系列的一贯老传统，也是PS3上必有的奖杯之一，在和波斯王战斗之后的下图位置里有两个女性角色，接下来的事情玩过之前作品的玩家都应该清楚了吧，我就不多说什么了。



以眼还眼&凤凰展翅

其实游戏中的宝箱并不是很难发现，只要留意一些即可，更何况即使玩家差一两个后期也可以补回来，不过早些全收集后期的宝箱可以变成大量的红魂，对于升级武器和魔法很有利，所以玩家还是尽快收集齐全部15个蛇发女妖眼以及凤凰羽毛吧。

完美主义者

升级全部的武器和魔法最关键的就是要有足够的红魂，而游戏中尽早的取得全部蛇发女妖眼和凤凰羽毛可以使得游戏后期的宝箱中出现更多的红魂，另外在最终决战前的极乐净土处，杀死白色灵魂可以获得大量的红魂，所以一周目升级全部武器和魔法并没有太大的难度，如果玩家一周目真的没有升满，那还可以二周目继续补完。

待宰山羊

这个奖杯是要用QTE干掉50个萨提尔，这种敌人就是游戏中后期出现的羊头人，在击倒卡戎获得它的魔法之后的教学关都是这种敌人，玩家可以用SL大法刷得这个奖杯，在后期有美杜莎石像的房间内也有很多这样的敌人，记住一定要用QTE才算是划破它的喉咙。

固若金汤

反弹50次敌人的攻击需要取得太阳神的盾牌后才可以取得，在敌人攻击的一瞬间按下防御键即可反弹敌人的攻击，本作这个反弹攻击的判定时间很长，所以难度并不是很大，在一周目游戏中应该就可以累积到50次，如果没有取得还可以在哈迪斯的试炼中第二个挑战里获得。

破茧而出



这个奖杯要求连续五次挣脱美杜莎光线，在正篇游戏中只要有美杜莎就可以解锁这个奖杯，但是小心不要在石化状态下被敌人攻击到，否则是即死效果，这里建议玩家在通关一次后在挑战模式第四关中解锁，这里被石化之后不用担心会被打死。

老好人

这个奖杯要求玩家在一分钟内不要推开卡利俄珀，也就是奎爷的女儿，游戏发展到最后的时候会有这个剧情发生，这里要一直按○键，玩家需要做的就是在这里耗一分钟的时间，这样如果是一周目的话应该会同时获得两个奖杯，一个是剧情奖杯一个是这个名叫“老好人”的隐藏银杯。但是因为这个奖杯是隐藏的，所以不清楚的玩家可能会在这里直接推开以至于没有获得该奖杯，要是之前有存档还好，如果没有的话只能开始二周目取得了。

百看不厌

这个奖杯的中文翻译是“观看亚特拉斯与佩儿西凤影片三次”，虽然我已经拿到这个奖杯，但是具体指的是那一段影片我还不太确定，因为一周目是不能按○键跳过剧情动画的，所以也就是说通关一次之后肯定是看过一次这个影片了，这里玩家需要做的就是去主菜单的宝藏选项内观看剧情影片，前面的可以一直跳过，直到奎托斯冲进花园见到冥后那段开始观看，之后玩家可以去喝点水上个厕所，一直看到最后自动跳回主菜单时，再重复一遍即可获得该奖杯。

轻而易举

这个奖杯只要完成全部五个哈迪斯的试炼即可获得，具体关于试炼的攻略可以参考本期攻略中的相关部分。

放马过来&重量级攻击



这两个奖杯都是要求连击数的，本作中比较容易赚取连击数的地方有两个，都是在游戏初期，一个是与蛇妖的最后一战，最后触发QTE之后不要使用，一直在蛇妖爪子变攻击；另一个地方在更靠前的波斯王战斗中，同样是最后波斯王的QTE不要触发，一直攻击即可。这里建议玩家在通关游戏一次之后，穿上无限魔法值的“马铃薯服装”，选择在波斯王的战斗中不停的对其使用L1+○的“卡戎的愤怒”即可，坚持住1000连击很快就可以达成。

角色扮演

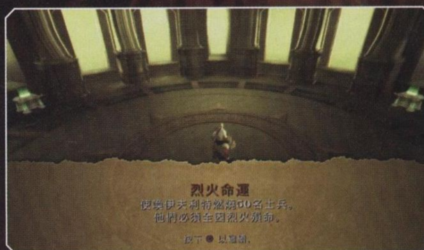
完成一次游戏之后可以解锁“马铃薯服装”，但是记住必须是在你之前通关的难度下重新开始游戏才可以使用隐藏服装，只要穿着隐藏服装开始游戏不久就会获得这个奖杯了，这应该算是本作中最简单的金杯啊。

值回票价

困难难度并不是本作的最高难度，而且是游戏一开始就可以选择的难度，所以一周目对自己动作游戏有信心的玩家大可以直接选择困难难度进行游戏，这样就可以做到一周目白金游戏。

哈迪斯的试炼攻略

CHALLENGE 1 烈火命运



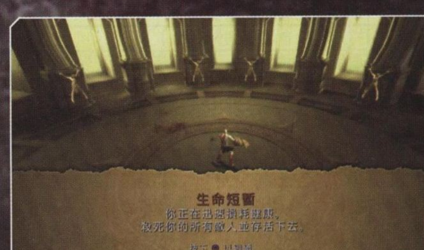
第一个试炼要求使用伊夫利特的火焰烧死50名杂兵，也就是L1+△的魔法攻击，本关杂兵一般都是以5个为一组反复刷新，还会有独眼巨人登场，注意这种巨人会攻击杂兵，如果有杂兵死在它手里那么挑战也算失败，所以我们要在独眼巨人登场之后迅速将其击倒，这里需要注意千万不要在攻击独眼巨人的时候误伤到杂兵，还好这次独眼巨人的防御力比游戏中弱很多，用拳套打两个组合拳就可以搞定。魔法可以在两边的魔法箱回复，烧死杂兵之后也会有少量的蓝魂。本关除了独眼巨人可以用其它攻击方式击倒之外，其他杂兵必须使用火焰魔法击倒，不然奎爷会瞬间空血死亡，这也是本关仅有的难点。如果实在对自己没信心建议全程不要使用普通攻击即可，一路火焰魔法攻击可以避免意外发生，当然这样做的话要考虑到魔法够不够用的问题（如果按照一次魔法烧死五名杂兵计算，魔法值足够用，宇多田只开了一个魔法箱就完成了任务），我个人建议在独眼巨人从地面出现之后迅速将其击破，因为一般巨人登场之后杂兵还在慢慢的爬进来，这里有足够的时间用拳套搞定独眼巨人。

CHALLENGE 2 完美无缺



这个挑战是要求玩家控制奎爷在不受到任何伤害的情况下击倒20名火焰守卫，这种杂兵的武器上燃烧着火焰，注意本关就像要求中的一样，只要被攻击到就算挑战失败。宇多田个人推荐本关使用宙斯拳套，该武器不仅攻击力大，还能造成敌人的短暂硬直时间，需要注意的是本关的敌人跳起后的攻击是防御不能的，不过可以在被攻击到的瞬间按防御键弹反，还好本作的弹反判定时间很长，熟悉之后可以轻松弹反这种攻击，要知道有个奖杯就是要求玩家成功弹反50次，如果在正篇游戏中没有取得的话正好在这里弥补一下。另外本关只可以使用物理攻击，魔法槽是空的，拳套的L1+□的突进攻击很实用，不仅可以把面前的敌人击飞，关键时刻还能躲避敌人的攻击逃命，本关同期杂兵依旧是5个左右，比较考验玩家的手上操作，连续弹反也是家常便饭，多次尝试之后应该没有什么难度。最后补充一点，我不喜欢本关使用QTE终结敌人，因为往往在你华丽的斩杀了敌人之后身边的敌人会补上一刀，所以当敌人头上出现圆圈键的时候我都是上前补上一拳，迅速结束战斗。

CHALLENGE 3 生命短暂



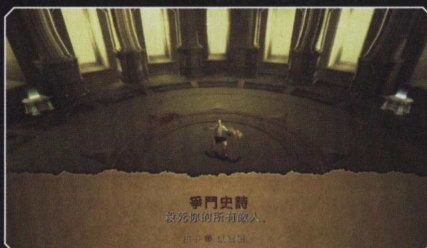
本挑战中奎托斯的HP处于不断流失状态，我们要在他HP变为0之前解决掉所有的敌人，一开始是一个穿有护甲的米诺斯牛，建议在他爬出地面前用重攻击击破部分护甲，之后使用L1+○的“卡戎的愤怒”，这样可以最速破坏护甲造成伤害，之后可继续使用魔法或强力攻击快速击倒它，因为每多消耗一秒钟的时间奎托斯的血量就会多损失一些，所以建议不要触发QTE。击倒米诺斯牛之后根据血量剩余情况可适当斩杀几个周围石柱上的女人。第二波敌人直接用○键将她们拽到地上一击必杀，这里会消耗很长时间，记得杀石柱上的女性回复血量。将全部蝙蝠女都解决之后就是最后一波敌人了，这次是飘在空中的守护者，这里的守护者防御力相当低，如果还有魔法值的话继续使用L1+○的“卡戎的愤怒”攻击，依旧不要用QTE击倒敌人，反复搞定三个本次挑战就算是成功完成了。这个挑战考验的是玩家快速且在尽可能少的受到攻击的情况下击倒敌人，时间是关键，另外绝对不要受到敌人的攻击，尤其是一开始的米诺斯牛，被打到的话建议还是重新开始挑战的好。

CHALLENGE 4 关键时刻



第四个挑战是要求玩家在60秒的有限时间内破坏场景中全部40个物品，周围墙壁上的美杜莎也要破坏掉，注意在破坏物品时不要被美杜莎光线石化，这样会损失很多时间。破坏物品一定要有条理性，不要东打一下西打一下，我在这关首先是用混沌剑把场景中央的石化人以及灯台快速清空，之后换上宙斯的拳套清理周围的美杜莎以及所有石像，要注意美杜莎和中间的哈迪斯雕像只可以用拳套才能破坏，而站立的普通石像建议也使用拳套，三拳就可以粉碎一个，这要比混沌剑快很多，中间的哈迪斯石像比较费时间，毕竟人家好歹也是个冥王，如果时间利用合理的话，本关击破全部物品后还会剩余几秒时间，目前来说这算是挑战中最简单的一关了，如果玩家在这里卡住，只要按照我说的方法就可以轻松搞定，总之一个字就是要快！最后补充一下，奖杯中有一个“破茧而出”要求连续五次挣脱美杜莎的石化光线，这个奖杯在这里解锁再合适不过了。

CHALLENGE 5 争斗史诗



作为最后一个挑战关卡，本关的难度真的很名不符实啊！这关没有什么特殊要求，就是把所有地方击倒即可，魔法什么的也不受限制。首先是鸟妖和杂兵的组合，别看这两种都是很普通的杂兵，但是组合起来还是很有气势的，双刀兵在乱战中总是能给我们带来一些麻烦，不过注意及时回避防御即可，这里我建议使用混沌剑的强力攻击快速搞定鸟妖，之后用拳套干掉双刀兵。第一波敌人过后又是美杜莎加双刀兵的组合，这里可以换成拳套攻击，因为这两种敌人用拳套简直是得心应手，注意不要被美杜莎的石化光线定住，不然很有可能被杂兵瞬间秒杀。搞定这一波敌人之后又是鸟妖和双刀兵的组合，这里已经没有什么需要特别强调的了，这关的敌人无非就是这三种，我甚至没有使用场地给的补给就过关了，所以可以看出本关的难度非常一般，完成本挑战之后所有的哈迪斯挑战就都完成了，这样可以解锁一些奖励，比如力量加倍的隐藏服装已经动画等等，而且还能获得一个金杯。

《战神 斯巴达之魂》奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯取得条件
亡魂之首	白金	取得其它所有奖杯
小心报应	铜杯	让阿特兰提斯陆沉（剧情获得）
研磨坊	铜杯	破坏研磨机（剧情获得）
冲出漩涡	铜杯	从漩涡中生还（剧情获得）
正中死穴	铜杯	杀害兰尼尔斯（剧情获得）
通往死界	铜杯	架起通往死之领域的桥（剧情获得）
牙医时间	铜杯	撕裂司库拉的下巴（剧情获得）
母亲的牺牲	铜杯	杀害卡莉丝托（剧情获得）
成功逃脱	铜杯	逃出失火的建筑物（剧情获得）
邪恶机械	铜杯	关闭粉碎机（剧情获得）
孔融让梨	铜杯	结束与得摩斯的战斗（剧情获得）
成神之路	铜杯	强化任何武器
金光闪闪	铜杯	杀害弥达斯王（剧情获得）
斯巴达人永不倒地	铜杯	解救得摩斯（剧情获得）
死神之死	铜杯	杀害塔纳托斯（剧情获得）
解除武装	铜杯	杀害厄里倪厄斯（剧情获得）
英雄式款待	铜杯	满足妓院里的妓女（游戏中后期斯巴达城内）
逆我者亡	铜杯	杀害异见者（剧情获得）
内心挣扎	铜杯	打败你的自我（剧情获得）
火焰之剑	铜杯	取得“席拉祸害”（剧情获得）
到此为止!	铜杯	杀害司库拉（剧情获得）
大开眼界	银杯	收集所有蛇发女妖眼
禽流感	银杯	收集所有凤凰羽毛
斗牛士	银杯	收集所有米诺陶洛斯厉角
热情火焰	银杯	将500名敌人烧成灰烬（使用席拉祸害魔法，可以在竞技场模式里刷）
武器专家	银杯	完全强化所有武器和魔力
百发百中	银杯	施展击中200次的连击
制造冲突	银杯	将10名敌人丢往其他敌人
负心汉	银杯	取出10个敌人的心脏
弥达斯的诡计	银杯	试着让黄金宝箱开着30秒
惨叫震天	银杯	让泰坦惨叫一分钟
惊为天人	金杯	完成诸神的挑战
宝藏猎人	金杯	收集所有神的宝物
拍案叫绝	金杯	施展击中1000次的连击
还剩一人	金杯	完成游戏
宙斯的眼泪	金杯	完成游戏(困难模式)

难点奖杯取得指南

大开眼界&禽流感&斗牛士

依旧是每种15个，宇多田曾在287期杂志中做过本作攻略，里面有全部收集道具截图，因为本次攻略页码有限，这里就不一一说明了。

武器专家

本作中没有了前作最后花园那么好的红魂收集地，所以想要在一周目强化全部武器和魔法，就要尽快收集齐全部提升上限的道具，这样游戏后期才会有足够多的红魂，如果一周目内没有攒够红魂，还可以在竞技场里刷。

百发百中&拍案叫绝

依旧是200与1000连击的奖杯，200连击其实在获得“阿特兰提斯之眼”魔法之后即可获得，这里魔力是无限的。而后者1000连击可以在通关一次后的竞技场内刷，因为竞技场可以设定魔法无限，用魔法很快可以连击到1000。

制造冲突

这个奖杯在游戏最开始的船上就可以取得，方法是用L1+○将一个敌人扑倒，之后再按○键将敌人举起砸向其它的敌人，如此反复10次即可获得这个银杯。

负心汉

这个奖杯针对的是游戏中后期的一种会钻地的女妖，一周目内应该就可以攒够，如果错过可以在竞技场刷取，记住必须是用QTE杀死对方。

弥达斯的诡计

游戏中有一个被变成黄金的箱子，怎么也打不开，一般玩家看到这个箱子直接会走掉，其实只要你在这里按住○键不放，坚持30秒即可获得这个奖杯。

惨叫震天

游戏中遇到女泰坦席拉会有用QTE取出她核心的剧情，这里掌握好节奏，只要在1分钟之内不取出核心，让席拉一直惨叫即可获得奖杯，但是需要注意的是如果摇杆转的太慢导致QTE失败，这一分钟可是需要重新计算的。

惊为天人

通关之后解锁诸神的挑战，全部完成即可。需要注意的是雅典娜的8个试炼是需要消费红魂在宙斯神殿内购买解锁的。

宝藏猎人

关于神器收集可参考287期杂志的攻略，需要注意的是有一个神器需要和妓女连续游玩三次，还有一个是需要购买完宙斯神殿内全部商品后取得的铲子。

●因页码关系攻略后续部分请参照本期宇多田专栏内的相关内容。



>>>>>>> 武器一览表 <<<<<<<

剑

武器名称	价格	装备条件	攻击力	入手方法
ショートソード	–	初期装备	5	初期装备
騎士の剣	250G	力22	13	本国武器屋(LV1–4)
バラッシュ	290G	力25	21	本国武器屋(LV5–8)＼ガウィール盆地武器屋＼ソレスタンの森武器屋 ガラス古战场武器屋
スキアヴォーナ	320G	力28	29	本国武器屋(LV9–12)
グラディウス	340G	力31	37	本国武器屋(LV13–16)
流水剣	360G	魔力31	45	本国武器屋(LV17–20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古战场武器屋 リズル海岸武器屋
カットラス	370G	力38	53	本国武器屋(LV21–24)
フレイムエッジ	410G	力42	61	本国武器屋(LV25–28)
凍結の鋭剣	450G	魔力41	65	–
ワルーンソード	470G	力45	69	本国武器屋(LV29–32) ＼ソレスタンの森武器屋＼ガウィール盆地武器屋＼ガウィール盆地武器屋
封魔の剣	480G	力49	77	本国武器屋(LV33–36)
カッツバルゲル	500G	力53	85	本国武器屋(LV37–40)
強欲の利剣		魔力52	89	–
アストラルソード	530G	力56	93	本国武器屋(LV41–44)＼リズル海岸武器屋＼アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
シンクレア	–	魔力55	97	–
聖者の剣	550G	力60	101	本国武器屋(LV45–48)
ファルシオン	560G	力64	109	本国武器屋(LV49–)
ダーインスレイブ	–	魔力63	117	ガウィール盆地
ヴァルターソード	–	力70	121	–
ブロードソード	–	力72	125	–
月影の剣	–	力77	133	–
竜鱗剣	–	力82	141	–
ルーンブレイド	–	魔力73	145	–
バゼラード	–	力87	149	战场的武器屋
エクスブランド	不能卖掉	力89	156	破坏地下的魔石
カラドボルグ	–	力92	157	–
ガラティン	–	魔力80	165	战场的武器屋
フロレント	–	力100	169	–
亡王の幻剣	–	力103	173	–
星石の剣	–	力109	181	–

槌

武器名称	价格	装备条件	攻击力	入手方法
ハンマー	-	初期装备	+4	初期装备
钢の鎚	180G	加护21	+12	本国武器屋(LV1-4)
バトルハンマー	-	加护24	+20	本国武器屋(LV5-8) ガウィール盆地武器屋 ソレスタンの森武器屋 ガラス古战场武器屋
纯铜の棍棒	240G	加护27	+28	本国武器屋(LV9-12)
白银の长槌	250G	魔力31	+36	本国武器屋(LV13-16)
ウォーハンマー	-	加护34	+44	本国の武器屋(LV17-20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古战场武器屋 リズル海岸武器屋
妖精の棍棒	-	加护38	+52	本国武器屋(LV21-24)
幽冥の黒鎚	300G	加护41	+60	本国武器屋(LV25-28)
ノーブルハンマー	-	魔力43	+64	-
カテドラルメイス	320G	加护45	+68	本国武器屋(LV29-32) ソレスタンの森武器屋 ガウィール盆地武器屋 ガウィール盆地武器屋
リヴァイヴァー	360G	加护48	+76	本国の武器屋(LV33-36)
クラッシュメイス	-	加护52	+84	本国武器屋(LV37-40)
祝圣の棍棒	-	加护56	+92	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
フローズンメイス	-	魔力58	+96	-
ディバインブレス	-	加护60	+99	本国武器屋(LV45-48)
スパイクドクラブ	-	加护64	+107	本国武器屋(LV49-)
减碎の棍棒	-	魔力68	+115	ガウィール盆地
ゴーレムハンマー	-	加护71	+119	战争报酬
アーミーハンマー	-	加护73	+123	战争的武器屋
モーニングスター	450G	加护77	+131	-
裁きの鎚	-	魔力82	+139	-
グラファイトロア	-	加护85	+143	战争终了时随机获得
エバーグリーン	460G	加护87	+147	战场武器屋战争终了时随机获得
エルパニッシャー	不能卖掉	加护90	+154	褒赏
破壊の星棍	-	加护93	+155	战争终了时随机获得
ゴッドレイジ	-	魔力97	+163	战争报酬
メガトンスパイク	540G	加护110	+179	战场的武器屋

大剑



武器名称	价格	装备条件	攻击力	入手方法
ヘビーソード	-	初期装备	4	初期装备
バスタードソード	260G	力24	12	本国武器屋(LV1-4)
巨人の大鉈	300G	力27	19	本国武器屋(LV5-8) ガウィール盆地武器屋 ソレスタンの森武器屋 ガラス古战场武器屋
クレイモア	330G	力30	27	本国武器屋(LV9-12)
ツヴァイハンダー	350G	力33	35	本国武器屋(LV13-16)
獄番の大鉈	370G	魔力29	42	本国武器屋(LV17-20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古战场武器屋 リズル海岸武器屋
レイジングソード	380G	力40	50	本国武器屋(LV21-24)
クリーヴァー	420G	力44	57	本国武器屋(LV25-28)
巨獣骨の大剣	-	魔力39	61	-
ロックブレイカー	480G	力48	65	本国武器屋(LV29-32)\ソレスタンの森武器屋\ガウィール盆地武器屋\ガウィール盆地武器屋
灼熱の大鉈	500G	力51	73	本国武器屋(LV33-36)
ガーディアン	520G	力55	80	本国武器屋(LV37-40)
業火の大戦剣		魔力50	84	
ブレイブハート	550G	力58	88	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
ファルクス	-	魔力53	92	近况报告时随机获得
グレートソード	580G	力62	95	本国武器屋(LV45-48)
キングブレード	590G	力66	103	本国武器屋(LV49-)
ハイエンペラー	-	力72	114	手动战斗中的奖励
フランベルジュ	-	魔力61	110	ガウィール盆地ハーマンの店
守護者の大盾剣	-	力79	+126	近况报告时随机获得
デモンブレード	-	魔力70	133	-
ナーゲルリング	-	力86	137	-
ハーマンブレード	不能卖掉	力91	148	ガウィール盆地
アロンダイト	-	魔78	156	战争的武器屋
ゼストリバティ	-	力105	164	战场的武器屋
古竜の大翼剣	-	力111	171	近况报告时随机获得

枪



武器名称	价格	装备条件	攻击力	入手方法
ロングスピア	-	初期装备	4	初期装备
グレイヴ	230G	力23	11	本国武器屋(LV1-4)
トライデント	270G	力26	18	ソレスタンの森武器屋 ガラス古战场武器屋
鎌槍	290G	力29	26	本国武器屋(LV9-12)
パルチザン	310G	力32	33	本国武器屋(LV13-16)
コルセスカ	330G	力36	40	本国武器屋(LV17-20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古战场武器屋 リズル海岸武器屋
破城の重槍	340G	魔力34	47	本国武器屋(LV21-24)
シルヴァンアクス	370G	力43	54	本国武器屋(LV25-28)
ジャベリン	410G	魔力40	58	-
猛毒の槍	430G	力46	62	本国武器屋(LV29-32) ソレスタンの森武器屋 ガウィール盆地武器屋 ガウィール盆地武器屋
ポールアクス	440G	力50	69	本国武器屋(LV33-36)
ヒドラスピア	450G	力54	76	本国武器屋(LV37-40)
ブールドナス		魔51	79	-
ワルキューレ	480G	力57	83	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
クレセントアクス	500G	力61	90	本国武器屋(LV45-48)
大旋槍	510G	力65	98	本国武器屋(LV49-)
デスピラー	-	魔62	105	近况报告时随机获得ガウィール盆地
ドラグーンアクス	-	力71	108	战争终了时随机获得
突撃槍	540G	力73	112	战争的武器屋
バルディッシュ	-	力78	119	近况报告时随机获得
天上の翔槍	-	力83	126	战争的武器屋
ホーリーランス	不能卖掉	力90	140	魔石全破坏
竜鱗の戦槍	-	力93	141	战争的武器屋
テンプルハーツ	-	力110	162	近况报告时随机获得

细剑



武器名称	价格	装备条件	攻击力	入手方法
レイピア	-	初期装备	5	初期装备
フィランギ	240G	力21	14	本国武器屋(LV1-4)
フルーレ	280G	力24	23	ソレスタンの森武器屋 ガラス古战场武器屋
金細工の細剣	300G	力27	31	本国武器屋(LV9-12)
白銀の突剣	320G	魔力29	40	本国武器屋(LV13-16)
エストック	340G	力33	49	本国武器屋(LV17-20)\ベレンド鉱山武器屋\ガラス古战场武器屋\リズル海岸武器屋
スモールソード	350G	力37	58	本国武器屋(LV21-24)
ファインレイピア	390G	力41	67	本国武器屋(LV25-28)
魅惑の細剣	-	魔力42	71	-
マーダーナイフ	450G	力44	75	ガウィール盆地武器屋\ガウィール盆地武器屋\战场的武器屋
羽毛の細剣	460G	力48	84	本国武器屋(LV33-36)
エペ	480G	力52	93	本国武器屋(LV37-40)
シュヴァイツァー	500G	力55	102	本国武器屋(LV41-44)\リズル海岸武器屋\アラヴィウス山武器屋\ファウル丘陵武器屋
スティンガー	-	魔力56	106	-
レッドローズ	530G	力59	111	本国武器屋(LV45-48)
静寂の刺剣	540G	力63	119	本国武器屋(LV49-)
マンゴーシュ	-	魔力64	127	ガウィール盆地
コリシュマルド	-	力71	137	战争的武器屋
オルナ	-	力69	133	-
断罪の突剣	580G	力76	146	战场的武器屋
ミセリコルデ	590G	力81	155	-
クラウ　ソラス	-	魔力74	160	-
黄金の剣	-	力88	171	1000G购买
ラウンデル	-	力91	+172	-
ベイリンズソード	640G	魔力81	181	近况报告时随机获得
クラレント	-	力99	185	战争报酬(湖)
セブンスフィアー	-	力108	199	近况报告时随机获得

杖



武器名称	价格	装备条件	攻击力	入手方法
スタッフ	-	初期装备	+5	初期装备
ワンド	170G	魔力21	+13	本国武器屋(LV1-4)
魔法の杖	200G	魔力24	+21	本国武器屋(LV5-8) ガウィール盆地武器屋 ソレスタンの森武器屋 ガラス古战场武器屋
雨音の錫杖	220G	加护27	+30	本国武器屋(LV9-12)
カースロッド	240G	魔力31	+38	本国武器屋(LV13-16)
ヤドリギの杖	250G	魔力34	+46	本国武器屋(LV17-20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古战场武器屋 リズル海岸武器屋
マテリアルロッド	260G	魔力38	+55	本国武器屋(LV21-24)
祈りの杖	280G	加护41	+63	本国武器屋(LV25-28)
ルーンワンド	-	魔力43	+67	-
レッドアイ	-	魔力45	+71	本国武器屋(LV29-32) ソレスタンの森武器屋 ガウィール盆地武器屋 ガウィール盆地武器屋
ミストレス	340G	魔力49	+80	本国武器屋(LV33-36)
死神の魔杖	350G	魔力52	+88	本国武器屋(LV37-40)
フェザースタッフ	-	加护54	+92	-
エターナルロッド	-	魔力56	+96	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
エルダースタッフ	380G	魔力60	+105	本国武器屋(LV45-48)
シャインスタッフ	390G	魔力64	+113	本国武器屋(LV49-)
ミルキーウェイ	-	加护68	+121	ガウィール盆地
ソウルハーモニー	-	魔力70	+125	-
青き魔女の杖	-	魔力72	+130	战争的武器屋
翠石の杖	430G	加护82	+146	-
ブラックアイス	-	魔力84	+150	-
スターゲート	-	魔力87	+154	战争的武器屋
ロークの杖	不能卖掉	魔力89	+162	祝福硬币50个
王女の聖杖	-	魔力92	+163	近况报告时随机获得
メルティエード	-	魔力97	+171	近况报告时随机获得
センスウィスパー	-	魔力109	+188	近况报告时随机获得



弓

武器名称	价格	装备条件	攻击力	入手方法
ショートボウ	-	初期装备	+5	初期装备
狩人の弓	190G	技术23	+13	本国武器屋(LV1-4)
ロングボウ	250G	技术26	+22	ガウィール盆地武器屋 ソレスタンの森武器屋 ガラス古战场武器屋
カスタムボウ	250G	魔力23	+32	本国武器屋(LV9-12)
ハンティングボウ	260G	技术33	+38	本国武器屋(LV13-16)
コンポジットボウ	280G	技术36	+47	本国武器屋(LV17-20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古战场武器屋 リズル海岸武器屋
毒殺の弓	290G	技术40	+55	本の武器屋(LV21-24)
ラピッドボウ	320G	技术43	+64	本国武器屋(LV25-28) 战场的武器屋
テクニカルボウ	370G	技术47	+72	本国武器屋(LV29-32) ソレスタンの森武器屋 ガウィール盆地武器屋
リードストレート	380G	技术51	+80	本国武器屋(LV33-36)
風切りの弓	390G	技术55	+89	本国武器屋(LV37-40)
貫きの強弓	410G	技术59	+97	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
幻楽弓	-	魔力52	+101	褒赏
時雨の短弓	430G	技术63	+106	本国武器屋(LV45-48)
エルフィンボウ	440G	技术67	+114	本国武器屋(LV49-)
ヴェロシティ	-	技术76	+131	战争的武器屋
オーリエイトボウ	-	技术74	+127	战争终了后随机获得
大樹の霊弓	-	魔力59	+122	近况报告时随机获得ガウィール盆地
多弦弓	470G	技术81	+139	-
グロリアス	-	魔力67	+148	近况报告时随机获得
ウィングウェイ	-	技术88	+152	战争报酬(湖)
カースブラッド	490G	技术91	+156	战场的武器屋
ヘヴンシューター	510G	技术96	+164	战争的武器屋近况报告时随机获得
アークフォルテ	不能卖掉	技术94	+163	ルダリエ平原的石碑老人处
フェイルノート	-	技术102	+173	战争的武器屋近况报告时随机获得
天竜の長弓	-	技术114	+190	近况报告时随机获得

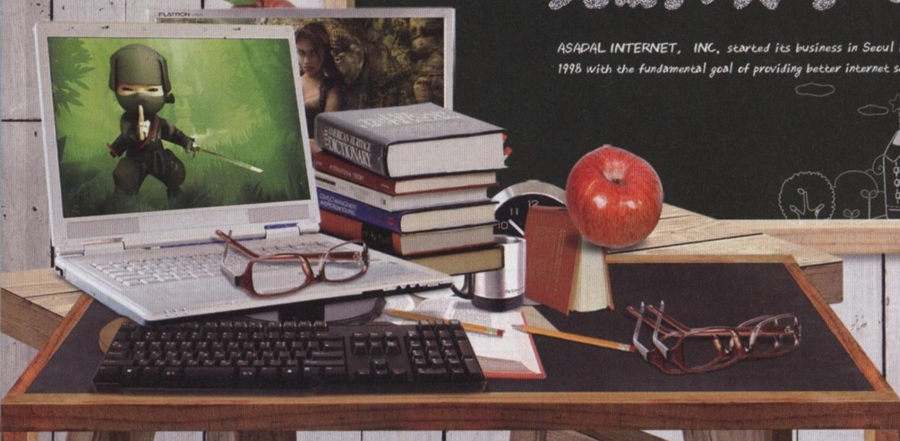


銃

武器名称	价格	装备条件	攻击力	入手方法
リードガン	-	初期装备	+4	初期装备
狩猟者の銃	220G	技术24	+12	本国武器屋(LV1-4)
暗殺者の小銃	220G	魔力17	+20	本国武器屋(LV5-8)\ガウィール盆地武器屋\ソレスタンの森武器屋\ガラス古战场武器屋
ピースメーカー	280G	技术31	+28	本国武器屋(LV9-12)
炸裂銃	290G	技术34	+36	本国武器屋(LV13-16)
カルバリン	310G	技术37	+44	本国武器屋(LV17-20)\ベレンド鉱山武器屋\ガラス古战场武器屋\リズル海岸武器屋
オートリピート	320G	技术41	+51	本国武器屋(LV21-24)
必中の狙撃銃	350G	技术44	+59	本国武器屋(LV25-28)
スパイダー		魔力38	+63	褒赏
ドワーフの試作銃	400G	技术48	+67	本国武器屋(LV29-32) ソレスタンの森武器屋 ガウィール盆地武器屋 ガウィール盆地武器屋
迷彩の狙撃銃	-	魔力48	+87	近况报告时随机获得
クロスバイパー	420G	技术52	+75	本国武器屋(LV33-36)
キラーヘイト	430G	技术56	+83	本国武器屋(LV37-40)
火炎銃	460G	技术60	+91	本国武器屋(LV41-44)\リズル海岸武器屋\アラヴィウス山武器屋\ファウル丘陵武器屋
氷葬銃	-	魔力58	+114	近况报告时随机获得ガウィール盆地
ストライカー	480G	技术64	+98	本国武器屋(LV45-48)
ファルコネット	490G	技术68	+106	本国武器屋(LV49-)
ミラージュ	-	技术77	+122	战争的武器屋
蒼竜砲	-	技术82	+130	褒赏
レクイエム	540G	魔力66	+138	-
テンカウント		技术89	+141	褒赏
雷鳥の撃銃	550G	技术92	+146	-
ピリオド	不能卖掉	技术95	+152	近况报告时随机获得
神姫の装飾銃	580G	技术97	+153	近况报告时随机获得褒赏
アヴェンジャー	580G	技术103	+161	近况报告时随机获得
エーズィ	650G	技术115	+173	近况报告时随机获得

弓銃

武器名称	价格	装备条件	攻击力	入手方法
ボウガン	-	初期装备	+5	初期装备
クロスボウ	210G	技術22	+13	本国武器屋(LV1-4)
連弩	240G	技術25	+21	本国武器屋(LV5-8) ガウィール盆地武器屋 ソレスタンの森武器屋 ガラス古战场武器屋
アルバレスト	260G	技術29	+29	本国武器屋(LV9-12)
白銀の弓銃	280G	魔力27	+37	本国武器屋(LV13-16)
バリスタ	300G	技術35	+45	本国武器屋(LV17-20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古战场武器屋 リズル海岸武器屋
ダークボルト	300G	技術39	+54	本国武器屋(LV21-24)
トイフェル	340G	技術42	+62	本国武器屋(LV25-28)
仕込み弓銃	370G	魔力40	+66	-
怪鳥の弓銃	390G	技術46	+70	本国武器屋(LV29-32) ソレスタンの森武器屋 ガウィール盆地武器屋 ガウィール盆地武器屋
マッドクォレル	400G	技術50	+78	本国武器屋(LV33-36)
絡操り弓銃	410G	技術54	+86	本国武器屋(LV37-40)
フロストボウガン		魔力50	+90	近况报告时随机获得
カタパルト	440G	技術58	+94	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
天幕の弓銃	-	魔力53	+98	-
アクトウイン	460G	技術62	+103	本国武器屋(LV45-48)
ウィンドラス	460G	技術66	+111	本国武器屋(LV49-)
火炎十字弓	-	魔力60	+119	近况报告时随机获得ガウィール盆地
陽幻の弓銃	500G	技術80	+135	战场的武器屋褒赏
ムーンクルセイド	-	魔力68	+143	褒赏
ソウルイーター	不能卖掉	技術93	+159	ガラス古战场的盗掘屋
クレインクライン	-	技術95	+160	近况报告时随机获得
バシレウス	-	魔力76	+172	战争终了时随机获得
十字聖弓	-	技術101	+168	近况报告时随机获得
竜翼の機械弓	-	技術113	+184	近况报告时随机获得



学习是枯燥的，游戏是快乐的，如果把学习融入到游戏当中，这就是所谓的寓教于乐吧。好吧，先用一句废话开个头。其实对于很多玩家来说，即便不懂日语，也是可以玩日文游戏的，因为现在查看攻略十分方便。但这种完全依靠攻略的玩法总感觉就是“机械”地玩，而不像玩中文游戏那样投入。当然，下文不过是入门知识和一些常用语句，即便大家都学会也达不到通晓游戏内容的程度。不过对于学习语言来说，入门是最关键的。一旦入门便可以自学了，以后提高起来会更快。本文通过发音和语法两部分，结合游戏的常用知识，相信对于玩家来说会更便于入门的学习。

发音篇

1. 平假名的清音

学习日语的第一步是掌握日语的读法，日语的发音分为清音、浊音、拗音以及特殊发音。我们常说的50音图，指的是日语发音中清音的部分。

平假名除一两个例外，均是从中国汉字的草书演化而来的。现代日语中，平假名常常用来表示日语中的固有词汇及文法助词，为日文汉字注音时一般也使用平假名，称为振假名。

平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音
あ	a	a	い	i	yi	う	u	wu	え	e	ei	お	o	o
か	ka	ka	き	ki	ki	く	ku	ku	け	ke	kei	こ	ko	kou
さ	sa	sa	し	si	xi	す	su	si	せ	se	sei	そ	so	sou
た	ta	ta	ち	ti	qi	つ	tu	ci	て	te	tei	と	to	tou
な	na	na	に	ni	ni	ぬ	nu	nu	ね	ne	nei	の	no	nou
は	ha	ha	ひ	hi	hi	ふ	hu	fu	へ	he	hei	ほ	ho	hou
ま	ma	ma	み	mi	mi	む	mu	mu	め	me	mei	も	mo	mou
や	ya	ya				ゆ	yu	yu				よ	yo	you
ら	ra	la	り	ri	li	る	ru	lu	れ	re	lei	ろ	ro	lou
わ	wa	wa												

注1： 日语的发音没有声调，所有汉语拼音的发音均为一声。

注2： 使用罗马字可以在使用日文输入法的时候将平假名打出来。和我们的拼音输入法是一样的。

注3： き、ひ、せ这三个平假名在汉语拼音中没有对应的发音，表中的汉语拼音起只指导作用。

注4： ゆ在汉语拼音中也没有对应的发音，yu的标音也比较牵强，应该是介于yu与you之间的发音。它与よ发音的区别就在于，ゆ在发音的时候是略微噘嘴的，よ则完全没有噘嘴的动作。

注5： は和へ在实际使用中各有两种发音，除了表中给出的读音外，在句子中作助词时则分别发わ和え的音。

注6： 罗马字中si=shi、tu=tsu、hu=fu。

2. 平假名的浊音

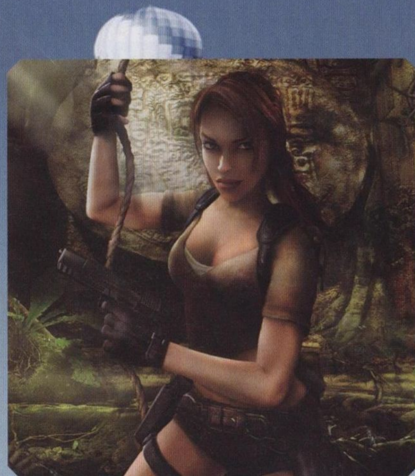
在原有的部分假名上添加标记，就创造出了浊音及半浊音。其中，浊音使用类似双引号的两个点作为标记，半浊音则使用圆圈作为标记。

平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音
が	ga	ga	ぎ	gi	gi	ぐ	gu	gu	げ	ge	gei	ご	go	gou
ざ	za	za	じ	zi	ji	ず	zu	zi	ぜ	ze	zei	ぞ	zo	zou
だ	da	da	ぢ	di	ji	づ	du	zi	で	de	dei	ど	do	dou
ば	ba	ba	び	bi	bi	ぶ	bu	bu	べ	be	bei	ぼ	bo	bou
ぱ	pa	pa	ぴ	pi	pi	ぷ	pu	pu	ぺ	pe	pei	ぽ	po	pou

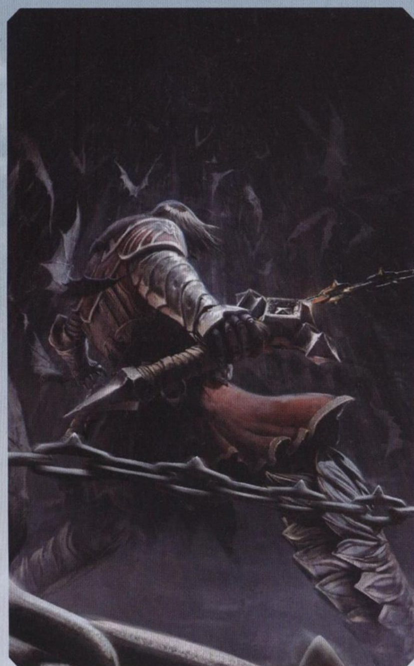
注1：ぎ在汉语拼音中没有对应的发音，表中的汉语拼音只起指导作用。

注2：じ与ぢ的发音相同，ず与づ的发音相同。大多数词汇使用じ和ず。

注3：が这一行的发音在实际应用过程中有完全处理成鼻音的情况。



非常著名的ACT游戏basara就是用罗马字拼写的，汉字可以写作“婆娑羅”，代表否定传统的权威，随心所欲自由豁达的生存意志。对应的假名是“**ばさら**”，试着念出正确的发音吧。



3. 片假名的元音、清音、浊音

片假名从中国汉字的楷书中取出符合声音的汉字的一部分简化而来，平安时代的初期为了训读汉文而发明。现代的片假名字形是在明治时代确定下来的。

日本在接受西方文化冲击时，并不像我们一样创造咖啡、可乐之类的新词汇，而是以使用片假名拼出读音的形式作为词汇使用，这类词汇被称为外来语。

片假名和平假名发音完全一样，在现代日语中主要用于拼写外来语及外国人名。由于片假名比平假名的书写更加规整，类似英文大写字母与小写字母的关系，片假名也经常用于文章标题、商店招牌等场合。另外，签名时如果要表记假名时，也一般使用片假名书写。



片假名	罗马字	汉语拼音	片假名	罗马字	汉语拼音	片假名	罗马字	汉语拼音	片假名	罗马字	汉语拼音	片假名	罗马字	汉语拼音
ア	a	a	イ	i	yi	ウ	u	wu	エ	e	ei	オ	o	o
カ	ka	ka	キ	ki	ki	ク	ku	ku	ケ	ke	kei	コ	ko	kou
サ	sa	sa	シ	si	xi	ス	su	si	セ	se	sei	ソ	so	sou
タ	ta	ta	チ	ti	qi	ツ	tu	ci	テ	te	tei	ト	to	tou
ナ	na	na	ニ	ni	ni	ヌ	nu	nu	ネ	ne	nei	ノ	no	nou
ハ	ha	ha	ヒ	hi	hi	フ	hu	fu	ヘ	he	hei	ホ	ho	hou
マ	ma	ma	ミ	mi	mi	ム	mu	mu	メ	me	mei	モ	mo	mou
ヤ	ya	ya				ユ	yu	yu				ヨ	yo	you
ラ	ra	la	リ	ri	li	ル	ru	lu	レ	re	lei	ロ	ro	lou
ワ	wa	wa												



片假名与平假名相同，也在原有的部分假名上添加标记，创造出浊音及半浊音。浊音和半浊音同样使用两个点及圆圈作为标记。



平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音
ガ	ga	ga	ギ	gi	gi	グ	gu	gu	ゲ	ge	gei	ゴ	go	gou
ザ	za	za	ジ	zi	ji	ズ	zu	zi	ゼ	ze	zei	ゾ	zo	zou
ダ	da	da	ヂ	di	ji	ヅ	du	zi	デ	de	dei	ド	do	dou
バ	ba	ba	ビ	bi	bi	ブ	bu	bu	ベ	be	bei	ボ	bo	bou
パ	pa	pa	ピ	pi	pi	プ	pu	pu	ペ	pe	pei	ポ	po	pou

ラブプラス，看着是不是很眼熟啊，试着念出来就知道意思啦。

ラブ就是love，**プラス**就是plus。

另外还有**ゼロノキセキ**，猜猜是哪个游戏的副标题。

ゼロ念出来就是zero，零的意思，**キセキ**汉字可以写成“奇跡”或“軌跡”，它们的发音一样。**ノ**对应的平假名**の**就比较熟悉了，代表“的”或者“之”的意思，连起来就是零之轨迹。因为作为标题又包含外来语，所以完全被书写成了片假名。

ドラゴンクエスト的中文译名虽然是勇者斗恶龙，原意却是Dragon Quest，龙之探险的意思。

4. 特殊发音

日语中还包含三个特殊发音，即波音、促音及长音。

	平假名	片假名	罗马字
波音	ん	ン	n
促音	っ	ッ	（双写后一个音的首字母）
长音	あ、い、う（え、お）	ー	a、i、u（e、o）

首先介绍波音，波音通常接在其他假名的后面，形成一种组合音。比如**まん**的发音就类似汉语拼音的man，**あん**则类似汉语拼音的an，以此类推。需要注意的是，虽然极其相近，但是**まん**和我们man的发音还是略有不同，日语说出来的感觉更像是ma加n的感觉，并且发音所占的时间也是单个假名的两倍。另外**かん**、**たん**等组合有时会被发音成类似kang和tang的音，这种发音习惯可以简单理解为日本人an、ang不分就可以了，和我们**ゆ**、**よ**不分是一样的。

促音就比较简单了，就是指停顿一下，用缩小了的假名**つ**来表示。停顿的时间也应该与正常一个假名的发音时间相同。在动漫、日剧里经常能听到的**しまった**就是在**しま**和**た**之间添加了促音，罗马字表示促音的时候采用后一个字母双写的方式，**しまった**对应的罗马字为simatta，通常表示糟了、完了的意思。由于有促音的存在，日语在语言的停顿上相当敏感，所以在说一句日语之前，要想好了再说，中间不要随意停顿。

长音就是把一个假名的发音拉长为两个假名的意思，因为日语的发音都是以元音结尾的，所以听起来就好像是在原有发音的结尾，多发了一个元音一样。片假名中统一使用一条横线来表示，平假名则根据原假名所在的列，使用元音来表示。1945年日本战败以后，大力推行教育改革时，规定**え**段和**お**段的假名在表示长音时也分别使用**い**和**う**来表示，但仍保留了部分词汇使用**え**和**お**来表示长音，比如我们经常听到的"**その通(とお)りです**"中**通り**这个词仍然使用**お**来表示**と**的长音，表示"正是那样"的意思。

接下来，试着读一下右面的日语吧：

1.鉄拳(てっけん)

"铁"和"拳"两个汉字组合在一起的时候发生音便，从而产生促音，所以罗马字的英文标题才会是Tekken，双写了k。

2.ライトニング

最终幻想13中女主角的名字实际上就是用片假名把英文单词的发音拼了出来。对应的英文是Lightning。日语中经常把ing结尾的英文以**ング**结尾，例如在介绍游戏方法时经常出现的单词**タイミング**也是如此，是timing的意思，提示你在什么时机做什么事情。

3.無双(むそう)OROCHI

chi=ti、tsu=tu，所以OROCHI就是**おろち**，汉字可以写作"大蛇"。



1.龍(りゅう)が如(ごと)く

如龙系列的游戏标题，汉字"龍"的发音使用到了拗音**りゅ**的长音。

2.ワンダと巨像(きょぞう)

旺达与巨像，片假名与平假名组合的同时，"巨(きょ)"的发音使用了拗音。

3.読(よ)み込(こ)み中(ちゅう)

类似Loading的意思，玩游戏中经常能看到的文字，通常出现在屏幕右下角。

5. 拗音

拗音是使用**い**段假名与小写的**や**行假名组合而形成的发音，与波音不同的是，拗音之占用单个假名的发音时间。**尝试一下右面日语的发音吧：**

平假名	片假名	罗马字	汉语拼音	平假名	片假名	罗马字	汉语拼音	平假名	片假名	罗马字	汉语拼音
きゃ	キャ	kya	kia	きゅ	キュ	kyu	kiu	きょ	キョ	kyo	kiao
ぎゃ	ギャ	gya	gia	ぎゅ	ギュ	gyu	giu	ぎょ	ギョ	gyo	giao
しゃ	シャ	sya	xia	しゅ	シュ	syu	xiu	しょ	ショ	syo	xiao
じゃ	ジャ	jya	jia	じゅ	ジュ	jyu	jiu	じょ	ジョ	jyo	jiao
ちゃ	チャ	tya	qia	ちゅ	チュ	tyu	qiu	ちょ	チョ	tyo	qiao
にゃ	ニャ	nya	nia	にゅ	ニュ	nyu	niu	にょ	ンョ	nyo	niao
ひゃ	ヒャ	hya	hia	ひゅ	ヒュ	hyu	hiu	ひょ	ヒョ	hyo	hiao
				びゅ	ビュ	byu	biu	びょ	ビョ	byo	biao
りゃ	リャ	rya	lia	りゅ	リュ	ryu	liu	りょ	リョ	ryo	liao

注1：由于拗音的发音比较特殊，きゃ行、ぎゃ行、ひゃ行以及にゃ、びゅ都没有对应的汉语拼音，表中的汉语拼音只起知道作用。

注2：ぢゃ一列已经废弃，残留使用的也很少，并且发音与じゃ行相同，所以表中没有列出。

注3：所有きゅ列和きょ列的拗音经常是以长音出现的，在表示长音时统一使用う。罗马字只要在后面加上u就可以了。

6. 用于外来语的特殊发音

在日语中还有一些专门服务于外来语的特殊发音，这些发音没有平假名的形式，生活中并不常用，但在许多英文标题的游戏中，经常能够看到。

比如最终幻想的日文标题就为"**ファイナルファンタジー**"，**ファイナル**对应final，**ファンタジー**则对应fantasy。其中"**ファイ**"和"**ファン**"的发音只在外来语中出现，**ファ**发汉语拼音fa的音，**ファン**则类似汉语拼音fan的发音。

7. 总结

至此，你掌握了日语中所有的发音方法，接下来的任务就是尽量的练熟它，下面举出一些游戏中经常能够听到看到的单词或句子，有些句子是可以经常在游戏听到的，试试你读出来的发音和游戏中的一样不一样吧。

1.はい、いいえ、キャンセル

前两个可以说是在游戏中出现频率最高的两个词汇了，相当于英文游戏里的yes和no。有时也会出现**キャンセル**，对应的英文是cancel，取消的意思。

2.オプション、オン、オフ、あり、なし

大多数游戏的系统菜单都会有**オプション**这个选项，其实就是option，进去以后可以调整很多系统的设置，有些项目你可以选择**オン**或者**オフ**，也就是on或者off。也有可能是**あり**或**なし**，它们分别表示"有"和"无"。

3.セーブ、ロード、オートセーブ、データ、システムデータ

セーブ就是save，**ロード**就是load，**オートセーブ**则是auto save，表示自动保存，玩语言文字类的游戏时候，它们尤其重要。同理，**データ**表示data，存档的意思。**システムデータ**表示system data，也就是系统存档。

4.ログイン、登録(とうろく)、ユーザー名、パスワード、メールアドレス

如果你玩的游戏需要登录日服联机，这些词汇将是你最初就接触到的，日语的"登録"表示注册，"**ログイン**"念出来就是login。你需要先"登録"个帐号，然后"**ログイン**"。在注册用户的时候，"**ユーザー名**"代表user name也就是用户名，**パスワード**代表password也就是密码，**メールアドレス**则表示mail address，即邮箱地址。

5.敵将(てきしょう)、討(う)ち取(と)ったり。

玩无双类游戏最常听见的一句话，男性角色在战场上随便干掉一个有名字的武将时就能听到这句配音，通常女性角色则是"敵将(てきしょう)、討(う)ち取(と)りました"，从说话的口气上会稍微礼貌一点。

6.いざ、尋常(じんじょう)に一本目(いっぽんめ)勝負(しょうぶ)。

侍魂的经典开场白，"尋常(じんじょう)に勝負(しょうぶ)"的意思是堂堂正正的比赛，"一本目(いっぽんめ)"表示第一回合。

7.上手(じょうず)に焼(や)けました。

怪物猎人系列的代表配音，每次烤肉成功你都能听到它。"上手に"表示好的、高明的，"焼けました"表示烤制完成，连起来的意思就是"干的漂亮！"。

8.スーパーロボット大戦(たいせん)、底力(そこぢから)、直感(ちょっかん)、気合(きあい)

第一个是超级机器人大战的标题，后面是三个在游戏中比较常见的精神技能，"底力"的意思是潜力，"直感"就是直觉，"気合"则是气势的意思。

9.敵(てき)は本能寺(ほんのうじ)にあり。

在鬼武者和战国无双等反映战国时代题材的游戏中反复出现的经典台词，意思是敌人在本能寺。

10.未来(みらい)が见(み)えなくて、怖(こわ)いから、未来(みらい)が见(み)えてしまって、悲(かな)しいから。目(め)を閉(と)じて、やさしい思(おも)い出(で)にひたってしまう。

最终幻想13预告片中，斯诺和塞拉看烟火时让我印象比较深的一句台词，因为看不到未来所以畏惧，因为看到了未来却又悲伤，闭上双眼，沉浸在纯真的回忆之中。



1. 独立词与附属词

学习语法的目的是为了读懂句子的意思。日语从语言形态的角度上讲，区别于汉语及英语，属于粘着语。形象地说，就是在一个句子中，在一些有实际意义的单词后面会跟随一些“小尾巴”，这些“小尾巴”决定它前面单词在句子中起着怎样的作用。也有人形容这些“小尾巴”就好像是竹子的竹节。

比如“敵**は**本能寺**にあり**”这句话，“敵”和“本能寺”显然是有实际意义的单词，“**あり**”类似中文“有”的意思，也是有实际意义的。而“**は**”和“**に**”则分别是“敵”和“本能寺”的“小尾巴”，并没有独立的含义。“**は**”将“敵”提示为主语，“**に**”则结合“**あり**”将“本能寺”提示为主语存在的场所。所以整个句子才被翻译成敌人在本能寺。

因此，在日语的语法中，可以将所有的单词笼统的分为两类，一类是独立词，即是有实际意义的单词，通常可以独立构成一句话，另一类是附属词，负责起到“小尾巴”的作用，必须依附于独立词才有意义。

2. 体言

在日语中有体言和用言的概念，其实体言指的就是独立词中的名词、数词、代名词，比如前面提到的“敵”和“本能寺”就都是体言。体言在句子中起到何种作用，通常完全依赖于附属词。

下面介绍一些常见的附属词以及他们常用的含义。



附属词	含义
は	提示主题
が	表示主语
の	修饰体言
を	表示动词的宾语；表示动作移动或经过的场所；表示经过的时间或时间点。
に	表示存在的场所、动作发生的时间；表示动作的目的、对象；表示被动的作用来源。
へ	表示动作的目标、方向。
と	表示动作所需要的对手、对象或动作的共同进行者；表示比较的对象；表示事物转变的结果；表示引用、思考。
で	表示动作、作用的场所或范围；表示时间的范围和期限；表示动作、作用的手段或材料；表示原因。
も	暗示其他同类事物的存在，相当于汉语的“也”；并列、列举、强调语气。
から	表示时间、空间的起点；表示动作、作用的起源、起因（原因）；表示事物构成的材料或要素。
ので	表示客观原因。
ても	表示逆接条件，相当于汉语的“即使”、“虽然”。

下面看一个例句，“**この世(よ)に無理(むり)はありません**”中的“**この世**”表示这个世界，“無理”是难以办到、勉强的意思，“**ありません**”的意思是“没有”。“**に**”表示存在的场所，“**は**”表示主语的同时提示主题。所以整句话的意思是世上无难事。很简单吧?

注1：主题和主语是两个概念，宾语可以作为主题，甚至动作的场所也可以作为主题，当同时需要表示主题和主语的时候仅使用“は”，其他情况则可以联合使用两个附属词，比如“をは”、“には”、“へは”、“では”等都是可以的。

注2：有时也有用の、から表示主语的情况。



3. 用言



用言指的独立词中的动词、形容词及形容动词，日语中的用言存在词尾变化，也就是说一个用言出现在句子里的时候，可能是原形，也有可能是变形。比如在日式RPG里用烂了的“守(まも)る”这个词就是一个动词，表示保护、守护的意思。“守(まも)る”是它的原型，却经常以“守り”、“守って”、“守った”等形式出现。如果想使用字典来查询用言单词的意思，必须使用原型才能够查到。

根据用言的原型可以推出它的变形，再接以不同的补助成分，就形成了动词常用的形态以及含义。所有动词都是以う段假名结尾的。

原型词尾	变形词尾及接续（命令、否定、请求、正在进行/状态、过去/完成、礼貌、希望、劝诱/推量、假定）	举例
する	せよ（しろ）、しない、してくだない（しなさい）、している、した、します、したい（したがる）、しよう、すれば	勉強(べんきょう)する
す	せ、さない、してください（しなさい）、している、した、します、したい（したがる）、しよう、せば	返(かえ)す
つ	て、たない、ってください（ちなさい）、っている、った、ちます、ちたい（ちたがる）、とう、てば	待(ま)つ
う	え、わない、ってください（いなさい）、っている、った、います、いたい（いたがる）、おう、えば	買(か)う
ぶ	べ、たない、んでください（びなさい）、んでいる、んだ、びます、びたい（びたがる）、ぼう、べば	学(まな)ぶ
む	め、たない、んでください（みなさい）、んでいる、んだ、みます、みたい（みたがる）、もう、めば	住(す)む
ぬ	ね、たない、んでください（になさい）、んでいる、んだ、にます、にたい（にたがる）、のう、ねば	死(し)ぬ
く	け、かない、いてください（きなさい）、いている、いた、きます、きたい（きたがる）、こう、けば	行(い)く
ぐ	げ、がない、いでください（ぎなさい）、いでいる、いだ、ぎます、ぎたい（ぎたがる）、ごう、げば	泳(およ)ぐ
る（一段）	ろ、ない、て、た、ます、たい（たがる）、よう、ば	見(み)る
る（五段）	れ、らない、って、った、ります、りたい（りたがる）、ろう、れば	知(し)る



注1： 以“る”结尾的动词有可能是一段动词，也有可能是五段动词。首先，如果紧挨“る”前面的假名不是い段或え段假名的话，可以判定它一定是五段动词，例如“食(た)べる”。反之则基本上为一段动词。有些动词虽然拥有一段动词特征，但却是五段动词，我们把这些动词称之为特殊五段动词。常用的特殊五段动词有：嘲(あざけ)る、焦(あせ)る、要(い)る、煎(い)る、返(かえ)る、帰(かえ)る、限(かぎ)る、切(き)る、覆(くつがえ)る、蹴(け)る、遮(さえぎ)る、茂(しげ)る、湿(しめ)る、知(し)る、滑(すべ)る、散(ち)る、照(て)る、握(にぎ)る、練(ね)る、罵(ののし)る、入(はい)る（入(い)る）、走(はし)る、減(へ)る、参(まい)る、混(ま)じる、漲(みなぎ)る。

注2： 许多的词尾变化可以复合，组合成更多的含义，以“する”结尾的动词为例，否定的请求为“しないでください”，礼貌的否定为“しません”，礼貌的状态为“しています”，过去的状态为“していた”，礼貌的过去为“しました”，礼貌的过去的状态则为“していました”，其他结尾的动词以此类推。

注3： 表示请求含义接续中的“くだない”在口语中经常被省略，或者用一个“よ”代替。即“帰って”就可以表达“帰ってください”的含义。

注4： 表格中的第一行和最后一行看起来有些冲突，其实在实际的应用中不难分辨，因为以する结尾的动词通常都是汉字+する的形式，与摩(さす)る这样的动词不容易混淆。

注5： 动词原形可以用来修饰体言。

注6： 劝诱可以理解成轻量级的命令，比如“行(い)こう行(い)こう”就是“走吧走吧”的意思。

形容词的变化方式相对简单许多，所有形容词都是以假名い结尾的。

原型词尾	变形词尾（否定、过去/完成、假定、修饰体言、修饰用言）	举例
い	くない、かつた、ければ、い、く	優(やさ)しい

注1： 连接体言的变形其实就是原型，是形容词的一个主要作用。

注2： 连接用言的变形可以使形容词起到副词的作用。我们经常听到的“早(はや)く”的完整表达应该是“早(はや)くしなさい”，虽然省略了形容词意外的部分，但是形容词仍然保持了连接用言的变形。“早(はや)く”的意思是“快点！”。

在较早的教科书里形容动词都是以だ结尾的，因为只有以“だ”结尾的形容动词，才能谈及其变形。如果你知道的一个形容动词结尾不是“だ”，只要在结尾把“だ”加上就可以了，查字典的时候，再把“だ”去掉。

原型词尾	变形词尾（否定、过去/完成、假定、修饰体言、修饰用言）	举例
だ	でない、だつた、ならば、な、に	本当(ほんとう)だ

注1： 如果你不能认同形容动词的结尾是“だ”的这个说法，只要把所有的变形词尾都理解成是加上去的就可以了。

注2： 有些形容动词在不加“だ”的时候是以“い”为结尾的，可能会造成误解，比较常见的如綺麗(きれい)和嫌(きら)い，他们分别表示美丽和厌恶。

注3： 形容动词里连接体言、连接用言变形所起到的作用与形容词相同。

前文中提到怪物猎人的经典配音“上手(じょうず)に焼(や)けました”就是完全由用言组成的句子。“上手(じょうず)”是形容动词，为了修饰后面的动词，使用了“に”做结尾。而“焼(や)けました”的原型是“焼ける”，属于一段动词，在句子中使用了礼貌加完成含义的词尾，所以整个句子可以被翻译为“漂亮地完成了烧烤”。

4. 敬语

敬语在日语中相当重要，日本人很习惯对他们的顾客使用敬语，而玩家就是游戏厂商的顾客，所有游戏中的许多提示语都普遍使用敬语。

用PSP随便进入一个日版游戏，然后退出，就能看到一句标准的日语敬语“しばらくお待(ま)ちください”。“しばらく”表示片刻、一会儿的意思，这个句子的意思是请稍等片刻。正常让别人稍等的说法应该是“しばらく待(ま)ってください”或“待(ま)ってください”。敬语首先在“待(ま)ち”的前面加上了“お”表示对对方动作的尊敬，然后将原有“ってください”的接续替换为类似礼貌语的接续方法，这样就构成了敬语的请求表达。如果你没有听清楚“お”的发音，通过结尾的接续方式也可以得知这是一句敬语。敬语的请求表达在游戏中经常出现，比如如果想让你按什么按钮，可能就会用到“お押(お)しください”。





5. 总结

最后让我们尝试分析最终幻想纷争试玩版中两个比较长的句子，来验证对语法的学习。

1.本(ほん)ゲームはオートセーブ機能(きのう)に対応(たいおう)しています、オートセーブを行(おこな)っている間(あいだ)はメモリースティックTMアクセスランプが点滅(てんめつ)しますので、記録(きろく)メディアを抜(ぬ)いたり、本体(ほんたい)の電源(でんげん)を切(き)ったりしたいでください。

这句话是游戏启动时的系统提示，“対応(たいおう)しています”表示状态并且使用了礼貌语，“行(おこな)っている”表示正在进行的同时修饰后面的“間(あいだ)”，连起来就是“执行期间”的意思，“点滅(てんめつ)”的意思是闪烁，“たり”的接续方法与表示过去时的接续方法相同，意义是列举两个并列的动作，整体的大概意思是“本游戏对应自动存储功能，执行自动存储时会闪烁存储信号灯，请不到拔出记忆卡或切断主机电源。”

2.彼(かれ)らは自(みずか)らの運命(うんめい)を自分(じぶん)たちで決(き)めた、そう、死(し)ぬことを怖(おそ)れずに、死(し)に直面(ちょくめん)する恐怖(きょうふ)を知(し)らずに。

这句话是游戏开场CG的旁白，“自分(じぶん)たちで”中的“で”提示了动作的手段，“死(し)ぬこと”用动词的原型修饰了一个形式体言，表示“死这件事”，“死(し)に直面(ちょくめん)する”里面的“に”指定动作的对象，“恐怖(きょうふ)を知(し)らずに”里的“を”指定了动词的宾语。整句话大概的意思是“他们由自己来决定自己的命运，对，不畏死亡地，不知直面死亡恐惧地（战斗）。”



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期 9.9-9.21



主任 宇多田

最近被《生化危机》和《战神》这两个复刻游戏搞的死去活来，因为年底前要玩的游戏实在太多，为了不积压太多存货，我打算在这个月内搞定这俩货。另外SSF4白金进展顺利，目前需要搞定的只有组队战的奖杯，想要开30次房间还真不是件容易的事情，难道这东西也得找人一起刷吗？如果成功把SSF4也白了，那该是多么激动人心的一件事啊……话说自从白金突破50之后，我的奖杯增长速度瞬间降低很多，看着好友们的白金一个接一个入账，我这羡慕嫉妒恨啊！



科员 蔬菜汁

呼吸着窗外清新的空气，又到了每期一次的评分时间了，最近气温有些下降，天儿有点冷，但是丝毫没能阻挡住游戏少年们那颗火热的心。两款HD化大作仿佛秋老虎一样，让原本应该随气候更迭的少年们的心，变得火热异常。《无尽传说》和《战争机器》的最新作更是为本次评分带来了犹如火上浇油般的某种灼热感，所以，乍一看到本次评分游戏的时候，我简直被那些闪烁着黄橙橙不知是什么的游戏名字晃到了，太耀眼了简直，完全睁不开眼睛啊。那么，我们一起开始走入这新一期的评分时间吧。



清洁工 小紫

最近一段时间下载了PSP版的战神1、2，和生化危机2、3开始游玩。很久没有让奎神出来活动了，借着《战神HD》的到来正好可以全面回顾一下。对于《生化危机HD》中的4代，自己在PS2上就游戏了4遍，所以在稍微尝试后便不再继续，而游戏中换弹时竟然不能移动这也导致了各种悲剧的发生。目前最能抹杀自己时间的游戏当属《无尽传说》，作为传说系列十五周年的此作整体表现令人满意，建议喜欢RPG的玩家都去尝试一下，另外最近开始期待《旺达与巨像HD》了。



被研究 赤银

最近玩的最多的游戏还是《新基连的野望》，把普通+下载DLC流程较短的几篇所有难度全通了之后攒了近15万介入点。于是开始在其他人的剧情无双了，目标是全人物全结局制霸！虽然相当不现实。其他嘛，还在刷《怪物猎人P3》的全金冠，以及下载任务。没时间找人练机，于是一个人痛并快乐着的带猫与怪5P中。目前已经25只随行猫等级+好感度全满了，于是开始练下载猫。和现实生活中一样，最缺的还是钱啊……慢慢挣钱慢慢花好了。下期预订的游戏是《闪乱神乐》，不过我的3DS还没回家啊。我说海K你的小3我征用了哦，不客气。

死亡岛 29分



PS3 X360

Deep Silver
2011年9月9日 1~4人
动作 18岁以上

游戏讲述了在一座岛屿上，所有游客和居民因为受到某种病毒感染成为丧尸，这些丧尸拥有超越人类极限的力量，被他们咬伤的人很快也会变成丧尸，如果玩家想活着逃离这里，必须学会使用武器来保护自己。

推荐人群
- 恐怖游戏爱好者；
- 喜欢L4D的玩家；
- 联机求生人群；
- 丧尸控

本作初看上去很有《求生之路》的感觉，之后游戏上又感觉很像《丧尸围城》，硕大的一个岛屿随便玩家怎么跑，各种各样的东西都可以拿来当作武器使用，一边提升自己角色的等级一边挑战更高威力的敌人，玩着玩着我都忘记要逃离这个岛屿了……话说本作最大亮点应该还是多人联机部分吧，这里又再一次的和L4D模式相似，约几个朋友一起肆虐丧尸岛吧！

黑马中的战斗机哦也！虽然画面欠佳，但是却很有意思，有趣的支线任务和技能升级系统，游戏的故事背景也很有意思，巴布亚新几内亚沿海，一听这地名儿就特来劲吧朋友们！本作特别适合晚上或者深夜把玩，游戏中尸体的叫声和怪物的吼声简直让人嗨到不行，如果这还不能让你尽兴，那么断肢、残臂、血肉横飞的场面也是一波未停一波又起，未成年慎入的说。

一款整体如L4D般的游戏。其中主线情节十分平淡，整体画面表现很是一般，过场动画中人物显得有些僵硬。本作中也没有机关枪等武器，需要用生活中的东西来武装自己，这也使战斗表现更加真实。每次来到一个新场景，都会听到僵尸在后面追逐的声音，紧张感十足。第一人称视角在战斗中表现不错，但在游戏中黑暗区域移动时反而会让自己有晕眩的感觉。

一部名不见经传的小作品，说实话我在看到这个评分题目之前连这作品的名字都没听说过。丧尸围城的病毒题材也不少见了，说真的没太大新意。剧情上也没有特别的看点，而本作的卖点联机对某银来说也没有太大的吸引力，再者说这种豪放自由的美式风格果然也还是不对我的胃口。总而言之，喜欢丧尸无双或是聚众同乐的玩家或许能在这里找到属于自己的乐趣吧。我就算了。

生化危机重生精选集 31分



PS3 X360

CAPCOM
2011年9月8日 1人
冒险类 17岁以上

本作是集合2001年3月推出的《生化危机 代号维罗妮卡 完全版》和2005年1月推出的《生化危机4》两款游戏内容的复刻合集，完整收录了各版本游戏中的全部章节，游戏画质也提升到了720P的水准。

推荐人群
- 《生化危机》忠实FANS；
- 不在乎本作奖杯的玩家；
- 追求恐怖感的人；
- 一路走来的老玩家

给这游戏评分很难，首先这两款都是寄托着我很多回忆的游戏，另外BIO4是三上真司拼尽全力的心血结晶。可玩了游戏你会发现很多问题，首先是那变动的面目全非的奖杯列表，其次是安装完发现这就是俩PSN下载游戏，接着是早已熟悉了BIO5操作的你发现原来的游戏控制真的很蛋疼，种种迹象表明虽然游戏经典，但也只适合我们这些老玩家怀怀旧。

在看到这游戏之前，曾经有了先入为主的念头，因为有网站论坛说这是CAPCOM的刷钱把戏。不过，喜欢、就会注入感情在里面，不管有多“刷钱”，都会毫不在乎地揽到怀里……好吧，言归正传，虽然说有的画面表现力不是很强，音效方面似乎也没什么变化，但神作就是神作，况且还是HD化的神作，别说玩了，光是在一边静静地看着都非常满足的说，哇咔咔。

对于这次《生化危机HD》版，游戏给自己第一印象就是动态光源效果表现不错，在4代的村中还可以看到水雾。而整体画面却如同PC+补丁的升级版，毕竟CAPCOM这次是HD又不是重制。游戏流程并无改变，相信大家之前已经在各个版本上游玩多次，此作拿奖杯再怀怀旧就好了。自己真不明白已经各平台怀旧好几遍的游戏，厂商咋还能拿来卖钱啊？

生化系列的素质自不必说，不过这次仅仅是高清化重制而已，内容和原先几乎完全没有任何差别。貌似奖杯方面和预告相比不是很给力，不过这和不是奖杯控的我毫无干系。话说卡表的高清化真的是让人很无语啊，仅仅是提高那么一点点的分辨率（虽然或许不是一点），说实话让人感到诚意不是很足。好吧，能在高清主机上重温经典，作为老玩家或许应该就此满足了吧。

37分

无尽传说



PS3

NBGI
2011年9月8日 1~4人
角色扮演 全年龄

本作是传说系列的15周年纪念作品（第一作是1995年年末在SFC上发售的《幻想传说》），游戏首次同时请到系列两位老班底插画家藤岛康介与猪股睦美一同设计角色形象，而本作质量也绝对是一流水准。

推荐人群
传说系列FANS；
AYU控；
喜欢猪股睦实老师人设的人；
喜欢藤岛康介老师人设的人……

发售当天出货量就突破50W大关，可见本作积攒了多少的人气，藤岛康介与猪股睦实合作设计游戏角色造型也是有史以来第一次，再加上超人气歌手滨崎步献声主题曲，这款游戏说不好玩有谁会相信？游戏中双主角的设定是传说系列首次使用，画面神马的大家绝对可以放心，战斗部分依旧是传说独有的模式，喜欢传说系列的玩家绝对不可以错过本作！

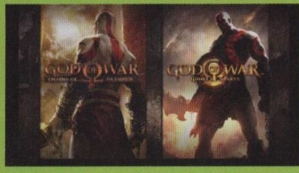
早就期待这部藤猪双人设游戏的面世了，可能是从小就特别喜欢日式RPG游戏的原因吧。当听到游戏音乐的一瞬间，隐藏在我内心深处的RPG之魂就被点燃了。引用一个朋友的话，就是"系统各方面都不错、集大成之作、首周五十二万的销量就能说明问题。"RPG游戏最注重代入感，我在试玩的时候也有浑身过电一般的感觉，在此，推荐给所有日式游戏爱好者！

终于等来这款游戏了，不愧是庆祝《传说》系列十五周年之作。清新的画面，可爱的人设（最喜欢精灵米拉了），加上战斗时华丽的必杀技特效，对此类RPG抱有大爱的自己早已被深深吸引。由滨崎步演唱的主题曲，也十分符合游戏的主旋律。在连携模式下，彼此辉映的光芒配合炫目的魔法使战斗更具代入感。喜欢此类RPG游戏的玩家，一定不可以错过本作。

怎么说呢，传说到底是传说，除此之外以上以下什么都不是。满天的DLC啊，虽然很多其实还都不错吧。猪股睦实和藤岛康介两位大师的合作确实很给力，美少女美少年美大叔美大爷齐聚一堂，你还想要什么？双主角这点虽然是新尝试，但是感觉意义并不是太大？而且没有多结局（或是说没有对应各个角色的结局），队伍人数只有6人略少，且没有隐藏人物等等，让人稍有些失望。

31分

战神起源



PS3

SCE
2011年9月13日 1人
动作 18岁以上

本作是PSP上两款战神作品《奥林匹斯之链》与《斯巴达之魂》的复刻版，游戏画面配合PS3机能也提升到了全新的水准，更支持3D显示输出，最重要的是至此《战神》系列全部作品都已登录PS3平台。

推荐人群
GOW系列FANS；
崇拜奎爷的人；
动作游戏爱好者；
各种奖杯控

相比《生化危机》而言，本作这样的复刻才算是有良心。PSP的游戏移植到PS3上，其实一开始我并没期望游戏画面如何如何，但是在游戏之后不由感慨制作组的用心，我们不难发现有些人物建模都是重新绘制的。游戏手感依旧不错，有了右摇杆可以做出更漂亮的躲避动作。游戏流程没什么变化，依旧短的可怜。最后补充一点：这游戏的奖杯才叫厚道啊！

棒、好、厉害、美……这些美好的词汇在《战神》这款超级无敌神作的面前已经变得暗淡无光。而且游戏中"精彩"的部分一如既往的"精彩"，为了验证HD化的程度，我迫不及待飞速玩到了战神对付两位赤裸全身的美女BOSS一挑二的"精彩"场面，那个节奏配上高清画面再趁着声音和震动感十足的视觉抖动，作为试玩者的我，心中也小鹿乱撞般一阵乱跳呢。

令人期待的《战神HD版》终于来了，自己也赶在第一时间感受了这款游戏。游戏画面果然比PSP上强出不少，但要说完全上升到次世代水平，个人认为这次炒冷饭的诚意还没到那一步。游戏中战斗依然爽快，音效依旧给力。对于喜爱《战神》系列的玩家来说，本作很具收藏价值。而就在游戏发售之前，自己也早早就开始了《战神》系列的全回顾之旅。

又一部高清化。回想当年《落日的悲怆曲》（日版名）发售时还在上大学，当时纠结玩日版还是美版，结果听到日版奎叔的声音之后果断选了美版……而《斯巴达之魂》发售时已经在电软了，时间过得真快。如今重温旧作，我想说其实有些细节做得还是相当不错的，譬如说各种火把处喷薄而出的火星，非常到位。嘛，说到底不过是高清化而已，内容还是和原来一样的嗯。

35分

战争机器3



X360

Microsoft
2011年9月20日 多人
第三人称射击 18岁以上

本作是全球累计销量突破千万的《战争机器》系列最新作，在游戏中玩家将体验充满希望、生存、兄弟情谊的最终章故事，我们的主角马克斯所率领的D小队必须在分秒必争的情形下，将人类从大灭绝惨剧里拯救出来。

推荐人群
系列游戏拥簇者；
美式游戏爱好者；
网战控；
手里有XBOX360的兄弟姐妹们

虽然我没XBOX360，但也蹭着体验过前两作的魅力。大家不要只看到美式游戏表面上的血腥与暴力，当你深入其中之后会发现，这里有出色的故事剧情，这里有让人感动的兄弟情义，这里有我们想要的一切元素！作为所谓三部曲的最后一作，不管你愿不愿意，结局就这样摆在那里，之后还会不会有续作？这个问题我想只要玩过本作的人心里都会很清楚吧。

吊爆了的大作，没的说。才刚刚试玩上手就已经开始在想"今天完全不想工作了"的游戏，本月让人最震撼的作品没有之一。虽然怪物很多，但是打死以后却没有什么残肢断臂留在地上那么恶心、处理的很干净。音效依然很霸气。动作干净利落脆，没有那么多多余的要素，巨型怪物的登场非常有震撼力。另外，游戏中的真人配音也为本作添色不少，绝对意义的神作。

四人合作模式的加入，又使这款游戏整体素质提高不少。整体看来游戏画面表现出众，背景音效也继承了游戏一贯的高品质。在群袭模式下，面对一波接一波的敌人攻势，战斗十分激烈。武器方面，个人认为双管散弹枪和狙击枪十分好用，可以对敌人造成相当大的伤害。剧情与前作紧密相连，最终决战也在本作中展开，喜欢战争机器系列的玩家不可错过。

不能不说，这款《战争机器3》是个很劲爆的游戏。前两作赤银也有玩过，和之前相比画面上确实有了一定的进化，少了些尖锐的光感，看上去更加和谐与写实。系统方面赤银没有仔细研究，不过貌似增加了不少有用的动作。剧情上由于语言障碍就不多说了，不过看上去很霸气是了。连不擅长射击类游戏的赤银都要蹭上玩一玩，大家也知道这游戏的素质了吧？有360的朋友就不要错过了。

研究中心公告

九月里宇多田玩的都是些HD复刻版游戏，在这里我要重点说一下《生化危机 重生精选集》，从这游戏发售之前流出的奖杯列表来看本作绝对是奖杯神作，我的很多PSN好友也都冲着那华丽的金杯数预定了这游戏，可谁知道当游戏到手后我们才发现，那大片的金杯都变成了铜的，两个白金也消失不见了，这哪是什么奖杯神作？简直是坑爹神作啊！在朋友纷纷大喊上当时，我盯着手里用一千大洋买来的限定版……算了，买都买了抱怨也没用，只要游戏好玩就可以！抱着这样的心情我开始了游戏，可是殊不知时隔多年重玩这两款作品，遇到的却是这样那样的不习惯，就拿BIO4来说，上弹时候不能移动，换武器需要进入主菜单，而且在主菜单里还不可以换弹夹，瞄准也很别扭，明明感觉瞄准了，可是开枪之后发现打的全是敌人身边的空气……之前那个在我眼中无可挑剔的游戏现在却可以找出这么多缺点，果然我是被现如今的游戏宠坏了吗？不过就像我在评分里说的一样，即使有这么多不足，但这两款游戏依旧是经典中的经典，从未改变！

评分细则：

40满分——能研究我们的患者
36–39分——完全康复的患者
32–35分——轻度康复中患者
28–31分——轻度抑郁型患者
24–27分——严重暴力倾向者
24分以下——放弃治疗的患者

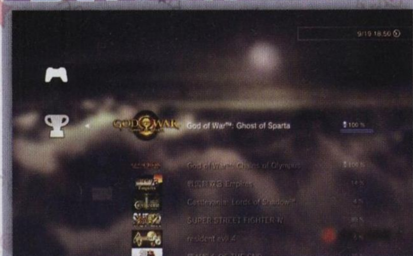
くまの部屋



小熊专栏不知不觉间已经到了第二十期！上期刚在专栏的卷首里提到蚊子增多的事，之后北京就瞬间降温了，现在蚊子神马的连个影子都见不到，不过还是要感谢咱编辑部新来的美编小天天同学，你借给我的电蚊香相当管用！告别了蚊子之后没消停几天，编辑部里小强又开始活动了，貌似我已经有多半年没有见过这些小家伙出没了，不知道为什么这几天在文编工作室和美编工作室里都多多少少见到了几只，宇多田的老家距离北京也就100公里，可是我在那边从小到大从来没有见过小强，幼稚的我本以为这东西只有南方潮湿的地方才会有，没想到来北京之后真的是大开眼界，我属于非常恶心这种小虫子的人群，所以极度受不了小强在我的地盘出没，咱的方针政策就是"见一只杀一只"，可是话说回来这玩意儿居然还会装死！有一次我分明是踩死了一只小强，没想到过了一会发现这货好像什么都没发生一样转个身爬走了，对于小强顽强的生命力我是由衷的佩服啊……

这次杂志主打东京电玩展，攻略的页码有所减少，所以我负责的《战神 起源》攻略出现了页码不够用的情况，宇多田不愿将剩下的部分留到下期杂志上，因为这样会使得本来时效性就很不给力的杂志更加没有时效性，所以我将攻略中没能刊登的部分放到了我的专栏里面。虽然本作是一款复刻作品，但是因为增加了奖杯，所以需要研究的东西还是很多的，感谢SCE能为我们玩家带来这样一款作品，感谢《战神 起源》简简单单就送给了我两座白金奖杯，也请读者原谅我的这期专栏变成了游戏攻略，那么本期「くまの部屋」的主题就是"斯巴达补完"。

战神 斯巴达之魂 -诸神的挑战攻略-



阿瑞斯的试炼其一　六度寻死



这个挑战是要求玩家在不死的情况下打开场景中的六个宝箱，初期敌人只有狗狗，后期会有巨人登场，初次上手感觉这个挑战有些难度，因为场地内的敌人是不停刷新的，所以打算清空敌人之后再慢慢开宝箱这种方法是行不通的。其实只要找到方法这个挑战可以说简单的让人蛋疼，方法就是方向键左释放的魔法"厄里尼厄斯降罪"。挑战一开始可以以快速开启一个箱子，之后狗狗登场时先不要释放魔法，毕竟魔法值不是无限的，初期狗狗少的时候用普通攻击即可找出空当再开一个宝箱，当你觉得敌人多的不足以制造空当的时候就把它们引到一起，释放一个"厄里尼厄斯降罪"，趁着魔法牵制敌人的时候快速打开箱子，一个魔法差不多可以打开一个箱子，这样的话本挑战瞬间难度全无。

阿瑞斯的试炼其二　四面受敌

本关可以说就是正常的杂兵战，没有任何限制的情况下只要在自己被打死之前干掉所有敌人即可。初期敌人中的鸟人用○键一击必杀，不过要注意她的冷冻光线，被长时间照射之后奎托斯会被冻住，之后只要敌人随便给你来一下就领便当去了。这关要多利用"席拉祸害"，第一波敌人应该没有什么难度，重点在于第二波敌人，米诺斯牛和钻地女妖的组合是本作中最棘手的杂兵，这里对付钻地女妖建议不要使用重攻击，因为每次重攻击结束之后她进入钻地，玩家用"席拉祸害"一直点□键即可，这样对她可以造成很大的伤害，看到她头上出现QTE提示要快速击破，不然她过一会就会恢复过来继续钻地，很是讨厌。相比这种女妖来说米诺斯牛就要简单很多了，躲避其攻击一直攻击即可。只要撑过第二波敌人，最后一波也就没什么压力了，如果觉得自己体力不够可以在场地内的宝箱里回复。第三波敌人中的盔甲巨人用"席拉祸害"或者魔法快速击破它的盔甲，剩下的部分毫无压力。



阿瑞斯的试炼其三　洛格拉底



这个挑战很有趣，玩家要在限定的30秒内击破眼前的大木箱子，这个箱子一层套一层，和俄罗斯套娃差不多。本关会有一些杂兵干扰，还好都是些等级很低的斯巴达战士，随便几下就可以搞定。之后建议使用斯巴达武装，用长矛攻击箱子很快就可以将其击破，箱子里里外外一共五层，里面是一个红魂箱子，把箱子打开就可以完成任务了，整个任务顺利的话最后还能剩下好几秒的时间，可以说绰绰有余了。

阿瑞斯的试炼其四　毫发未伤



每次战神的挑战中都有这种无伤的试炼，本次也不例外，不过本作的这个试炼难度非常低，一开始敌人只有一个巨人，如果这个时候玩家的武器和技能都升满的话，单使用"席拉祸害"一直抽就可以瞬秒这可怜虫，当然期间如果他有反击还是要及时躲避的，对自己动作游戏没有信心的兄弟们，我这里还有一个很简单的方法，就是换上斯巴达武装远距离投掷攻击，这样实在是太简单了，本关用这种方法几乎没有难度，后面的美杜莎与火焰鸟的组合需要留神一些，火焰鸟的下落攻击一定要快速回避，而美杜莎只会使用石化光线或者拥抱攻击，有玩家表示小蜘蛛在这关变成了比较难对付的敌人，它们会吐酸液，这里依旧可以使用斯巴达武装，在这些小东西还没有吐出东西之前就可以快速解决战斗，总之本关就是远程扔标枪！

阿瑞斯的试炼其五　装备收集



三个手持齿轮的敌人，这是本关唯一的敌人，但是奎托斯处于体力不断流失的状态，所以一定要速战速决。本关看上去很难，但是如果玩家知道每击倒一个敌人体力就会回复到全满状态这个设定之后，难度瞬间就降下去了。这种敌人只能使用"席拉祸害"或者魔法才能对其造成伤害，初期只有一个敌人，但是不一会三个就会一起攻击玩家，这样的情况之下用"席拉祸害"大范围攻击，同时攻击三个敌人。不过我们要记住集中优先攻击一个，这样可以回复体力，之后再集中另外一个，这样本关完全没有难度，当然敌人的攻击还是要回避的，一个敌人都没打死自己就先领便当这样的事情绝对不能发生哦！

雅典娜的试炼其一　半空飞翔

这个试炼让人一下子觉得挑战开始有难度了，试炼要求玩家在空中10秒钟不落地，方法是先长按△键将敌人浮空，之后奎爷会自动追击到空中，这时候快速的按○键吧，记住要找一个你没有打过的敌人，不然没捧几下敌人就死了这可不行，如果○键按得时机正确，正好可以在空中摔敌人五次，落地之后任务完成。



雅典娜的试炼其二　地动山摇

挑战要求使用"海柏利昂突袭"连续攻击10次，这个任务只要搞清楚什么是"海柏利昂突袭"就很简

单，方法是使用L1+○将敌人扑倒，之后连点□键攻击十次即可，但是这个挑战的难点在于玩家扑倒一个敌人之后别的敌人会干扰你，中断你的连击数，这时候我们又得依靠非常好使非常给力的魔法“厄里尼厄斯降罪”了，先用一个“厄里尼厄斯降罪”把敌人困住，之后随便挑一个扑倒，补上10拳之后任务完成！



雅典娜的试炼其三 击溃防守



本关敌人都是手持盾牌的杂兵，我们要做的就是同时击破五位杂兵手中的盾牌，如果没有同时击破五个盾牌，场上的敌人会重新刷新，这里建议玩家跑动吸引敌人，将它们尽可能的集中在奎托斯的一个方向，之后用“席拉祸害”快速组合出重攻击，当你看到五名敌兵身上都有火种的时候就说明成功了。另外需要提醒玩家，本挑战不适合使用“厄里尼厄斯降罪”集中敌人，因为很有可能敌人会被这魔法直接KO掉。

雅典娜的试炼其四 反弹



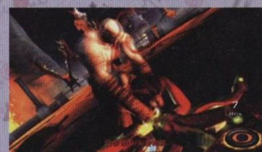
场景中会有5名敌方的弓箭手，他们会依次向玩家射箭，我们只需要在被弓箭击中的瞬间按下L1键防御即可将弓箭反弹回去，《战神》系列的弹反判定时间一向很宽裕，不熟悉的玩家甚至可以连点L1键也能有很大几率使出弹反技，不过需要注意的是本挑战必须连续反弹五次敌人的攻击才可以，中间不能有失误中断，不然是要从新计算的。

雅典娜的试炼其五 敬畏奎托斯！



这个挑战很有意思，玩家需要接近普通的老百姓让其因为恐惧而瘫倒在地上，而且需要在同一时间有10名，一开始这些人总是跑来跑去，你刚接近一个让他跪下了，可旁边的也许就因为距离远了重新站起来了，想要同时让10人下跪还是比较难的。不过要注意这些老百姓一直没有闲着，满场地的跑来跑去，即使玩家不去主动接近他们，他们也有很大的几率主动跑过来，个人建议操作奎托斯找一个人比较密集的敌人绕着很小的圈跑动，不要太在意屏幕下提示的已经跪下的人数，很快你就会发现这个挑战莫名其妙的完成了。

雅典娜的试炼其六 半空冻结



本挑战要求玩家同时击倒五只乌鸦，一开始我不得要领以为用“厄里尼厄斯降罪”这魔法可以轻松完成，可是尝试了几次之后发现这个办法并不是很见效，而雅典娜神剑的攻击也很难可以同时击破五只乌鸦，本关卡对击破乌鸦的时间判定很严格，稍微差一些都不会通过的，就在我迷茫的时候，我注意到了场景中除了乌鸦之外还有一个打酱油的美杜莎，快速将美杜莎打到可以使用QTE的程度，然后把乌鸦尽可能的吸引到自己和美杜莎的身边，这时候触发美杜莎的QTE，杀死美杜莎的同时释放出来的石化+超声波的效果可以秒杀周围的乌鸦，任务达成。

雅典娜的试炼其七 魔法师



本挑战玩家控制的奎托斯魔法全空，我们要做的就是击倒敌人获得蓝魂把魔法槽重新回复到全满状态，还好魔法槽是游戏初期的长度。场景中有狗狗和美杜莎两种敌人，其实吸引美杜莎释放石化光线石化狗狗之后获得的蓝魂量会多一些，不过总体来说本关没有什么难度，一直普通攻击下去也可以攒满魔法值，只不过稍微需要一些时间罢了。需要注意的时本关是要攒魔法，玩家万不可下意识的使用魔法攻击敌人……

雅典娜的试炼其八 粉身碎骨



雅典娜的试炼最后一关是要求使用摔投击倒10名骷髅杂兵，这种杂兵稍微被攻击就会散落一地的骨架，有时候你不打它它也会装死，很有意思。本挑战没有难度，使用○键摔投，每个杂兵大概这样摔上个三次就可以杀死，如此积累10个本次挑战即可通过，至此全部任务挑战成功，金杯应该到手了，总体来说本作的挑战难度很低，雅典娜的试炼干脆还可以使用神器，掌握了方法之后可以轻松完成，不过在摸不清方法的时候一个人研究探索也是一件很有乐趣的事情。

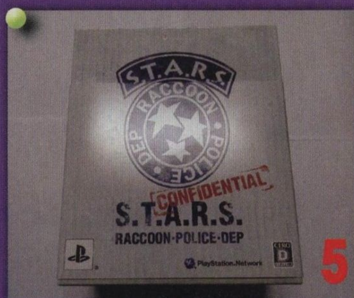
正版游戏自爆区



大家都知道赤银的红魔馆里有各种模型手办的自爆区，最近在我入手《生化危机 重生精选集》的限定版之后，脑中蹦出一个在自己专栏里开设个游戏自爆区的想法，宇多田在这里向所有读者征集正版游戏收藏的照片，如果你也是一个支持正版游戏的玩家，如果你手中有什么稀有的游戏收藏，都可以把他们拍成照片发给我，像之前闯家中自爆所有KOF和侍魂系列的兄弟，你怎么能把那照片给猥琐叔呢？下次记得发给我哦！那么第一次的自爆区我就来上一些这次BIOHAZARD HD限定版的图吧，小熊微博上有很多朋友一直在求这限定版的照片，我让大家一次看个够，虽然本作奖杯很坑爹，但是这限定版里的东西还是比较不错的……



1



5



2



3

4



6

图1:本次限定版中包含的《生化危机》前三作游戏与4代和维罗尼卡的OST，使用了一个可以拉好长的折叠盒子。
图2:限定版游戏包装侧面的样子，在这里可以看到本次限定版中大概都有些什么宝贝，话说里面有张纸片充数！
图3:本次限定版游戏外包装的背面，有关这次限定版的信息都在这里。
图4:再来一张特殊角度的，这张照片看着拍的还是挺不错的样子。
图5:本次限定版游戏外包装的正面，大大的S.T.A.R.S.标志很是给力，还有那印章让人觉得这不是件简单的东西。
图6:最后来一张这次ECAPCOM限定版《生化危机 重生精选集》游戏的全家福，作品前三部的说明书也有附带，另外还有两枚胸章和两个小贴纸，这东西我是绝对舍不得贴啊……



某赤银的红魔馆之 吉翁的系谱

很长时间红魔馆没有出现过新栏目了的感觉呢。正巧最近在玩新基连的野望，于是觉得为了对高达系列背后的历史并不是太清楚的同学做一下相关的科普或许会比较有意义，于是本期的专题诞生了。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.29		2011年9月2X日	
	吉翁的系谱	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	渣古的25岁

基本概要

吉翁公国，以位于地球周回轨道上月球背面距地球最远的SIDE3为根据地的宇宙殖民地国家。前身是吉翁共和国。首都为兹姆CITY。以吉翁主义为国家的根本理念，不过根据扎比家的解释而被歪曲成了“人类的革新”与“选民主义”。形式上的国家元首是公王迪金，并以达尔西亚首相作为政府的首脑。然而实际上却是由公王的儿子基连·扎比作为总帅，执掌着国家的实权。

总人口是1亿5000万，在地球圈超过100亿总人口的大半皆归属于联邦的形势下（除去月面都市群与SIDE6等中立地域的存在）处于压倒性不利的局面，国力也不及联邦的30分之一。然而由于其拥有着素质极为优秀的军队以及先进的军事技术，尤其是率先实现了将米诺夫斯基物理学时代的最高产物——MS实用化这点，令其公国军拥有异常的强大的力量，一时间得以将联邦完全压制。

主要的产业为通过制造业向地球联邦的输出，然而由于资源不足而在资源开发方面进行了巨额的投资。由于宇宙世纪0034年的资源枯竭引起了激烈的通货膨胀，次年0035发生了货币危机。0042年时的工业生产力不及最高时的40%，混乱的国民对于强大指导者的需要造成了扎比家独裁统治的形成。尽管在此后实现了奇迹般经济恢复，然而国民对资源枯竭的恐惧却造成了最终其与拥有丰富资源的地球联邦的对立。

剧中“Sieg Zeon”的口号以及其具有选民思想的国家领导者、军服设计上等等方面，很大程度上借鉴了现实中纳粹德国的印象。

吉翁公国的历史 吉翁建国~一年战争前

宇宙世纪0050年代、宇宙移民者之间作为被压迫阶级的自觉愈发高涨。以美其名曰“开拓新天地”为目的，人们开始了在宇宙的生活，然而原本“为了保全地球的环境而将人们的生活圈移至宇宙”的理念却以失败告终。第1期移民结束之后整个移民过程便开始停滞，执掌地球联邦权利的政治家、官僚与富裕阶层比起移民宇宙，选择了留在生活环境更为安定的地球，而这无异于是一种对已经率先告别了地球的移民者们的背叛行为。更有甚者，联邦政府对各移民空间站予以殖民地的对待，通过殖民公社等特殊法人对移民者们施以各种重税进行压榨。

在这种状况下，提倡保护地球自然不受破坏的“地球圣地论”与呼吁通过在宇宙生活获得独特视点的宇宙生活者们的自治权确立的“宇宙进化论”，将这两种思想加以融合（后被称为“吉翁主义”）并作为根本理念，吉翁·兹姆·戴昆以SIDE3为中心开始了政治活动，这一运动进而扩展到了SIDE3全境。宇宙世纪0058年，终于实现自给自足的SIDE3发表了吉翁共和国成立的宣言，同时成立了吉翁国防队（国军的前身）。宇宙世纪0059年，地球联邦政府对吉翁共和国实施经济制裁，进一步加深了两者之间的对立。

宇宙世纪0068年，吉翁·戴昆逝世，共和国时代他的亲信迪金·索德·扎比继承了他的地位。迪金一改戴昆之前的方针，将戴昆派肃清后开始了以扎比家为首独裁体制。为了避免否定革命的英雄吉翁·兹姆·戴昆所造成的负面影响，保持国号不变将国名改为“吉翁公国”，改共和制为君主制，并亲自即位“公王”。而原本戴昆的后人，儿子卡斯瓦尔·雷姆·戴昆（夏亚·阿兹纳布鲁）和女儿阿尔缇西亚·索姆·戴昆（塞拉·玛斯）则由戴昆的忠臣金巴·拉尔护卫脱出逃往地球。

此后迪金进入半隐退状态，由其长子基连·扎比接任吉翁总帅。而戴昆的思想在基连的解释中越发尖锐化，在其领导下吉翁公国逐步开始了对地球联邦政府的开战准备。

一年战争开战~战败

宇宙世纪0079年1月3日，吉翁公国为了完全独立，对地球联邦政府发起宣战布告。后被称为一年战争的这场战争，初期吉翁公国军凭借以MS扎古II为中心的战力构成，将没有MS的联邦完全压制。此外通过对其他殖民星的毒气攻击、对地球的殖民星落下作战，对非武装的平民加以大规模虐杀，使当时地球圈的总人口激剧减少。并且由于殖民星落下的影响，地球环境也受到了极大的破坏。在缔结了大规模杀伤兵器使用禁止的“南极条约”后战线趋于胶着状态，然而吉翁军依然以缓慢的节奏实施着对地球的侵攻，并通过确保矿山资源等为战争的长期化做好了准备。

然而由于联邦军发动V作战开始进行独自的MS研发，同时通过宇宙舰队的再建等增强战力，战线逐渐被联邦军所夺回。最终由于作为吉翁本土SIDE3的最终防卫线所罗门与阿·保阿·库的陷落，以及扎比家一族内部的不和与纠纷造成除了朵兹鲁·扎比还是婴儿的女儿密涅瓦·劳·扎比之外全族死亡，由议会变更回共和国的吉翁终于宇宙世纪0079年12月31日18:00，通过SIDE6向联邦政府提出休战申请。随后于宇宙世纪0080年1月1日，在月面的古拉纳达基地与地球联邦政府结下终战协定，同年2月18日缔结了终战条约（古拉纳达条约）。

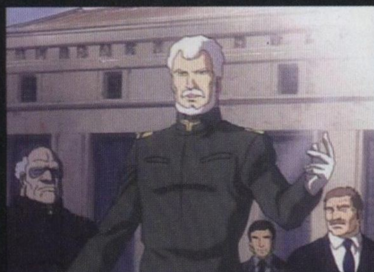


终战后~

并未服从吉翁共和国投降劝告的部分吉翁公国军残存势力于地面上的非洲、宇宙的暗礁宙域，以及阿克西斯等小行星群集结撤退，为了东山再起转向地下势力化。宇宙世纪0083年（《星屑的记忆》）这些势力其中之一的迪拉兹舰队发起了反乱，再次揭示了吉翁残党的存在。此外吉翁公王家的后裔被阿克西斯所保护，并且将侵攻的联邦军接连击退保持着独立，由此而自认为是“吉翁公国”正统延续的观念比较强烈，而将吉翁共和国视为联邦的殖民地，认为吉翁已经降服的意识也较为薄弱。一年战争后在SIDE3得以存续的吉翁共和国方面，格利普斯战役中（《机动战士Z高达》）曾经协助提坦斯，而在第一次新吉翁抗争中（《机动战士ZZ高达》）则被新吉翁（阿克西斯）所吸收，并且在宇宙世纪0093年的第二次新吉翁抗争之后于0100年最终放弃了形式上的自治权，正式归为地球联邦政府的统治之下。

值得讽刺的是，随着作为假想敌吉翁的消失加速了地球联邦军的弱化，最终于宇宙世纪0220年联邦崩坏。





吉翁·兹姆·戴昆
Zeon Zum Deikun

吉翁主义最初的提倡者。TV版仅在38话的回想剧情中登场。宇宙移民开始近半世纪以上之后，移民者与留在地球上的特权阶级之间的对立愈发加深。在这种情况下，宣扬“只有移民者中才能诞生新人类（NewType）”一说，倡导获得移民星自治权运动而受到广大移民者的支持。进而于SIDE3宣告吉翁共和国独立并成为第一任首相。为纪念他的功绩，吉翁共和国的首都以他的中名命名为“兹姆CITY”。然而，由于戴昆于宇宙世纪0068年暴毙，由此吉翁共和国转变成为以迪金为首的扎比家独裁国家。

戴昆育有两名子女，由于扎比家的抬头而流离失所，作为玛斯家的养子改名为爱德华·玛斯和塞拉·玛斯，有关二人将另外介绍。

有关戴昆之死，扎比家谋杀论似乎占据主流。剧场版逆袭夏亚与漫画《THE ORIGIN》都有他人推测其被扎比家阴谋毒杀的情节。然而由原作者安彦良和表示，戴昆只是死于过劳，而各种阴谋论不过是他人的妄自猜测。而扎比家不过是将戴昆之死嫁祸于联邦，将其在政治上最大限度利用了而已。



基连·扎比
Gihren Zabi

吉翁公国总帅，阶级是大将。迪金的长子。放映开始时设定上年龄是35岁。漫画《THE ORIGIN》中修正为45岁。身长190cm的巨汉。自少年时代开始便参加政治活动，在迪金引退后成为吉翁公国实质上的最高领导者。由他所提倡的政治思想与世界观对整个地球圈数个世代造成了极大的影响。

青年时代基连与迪金一同，参加了吉翁·戴昆领导的革命运动。迪金引退后成为了执掌吉翁公国全权的实质上最高领导者。虽是IQ240的天才且处事沉着冷静，但却同时有着残酷高傲的性格。宇宙世纪0071年称赞SIDE3国民乃是被选中的优秀精英，并发表了选民思想严重的“优性人类生存论”。尽管被地球居民与其他移民者大肆非难，在饱受联邦政府政策压迫充满不满的SIDE3国民间受到了广泛的狂热支持，超一流的演说家与煽动者的才能得以充分发挥。对于吉翁主义所宣扬的“新人类”一说只当做战争的道具而不屑一顾，表示只需在战争胜利后亲自管理地球圈之下，静待人类向Newtype的觉醒即可。

其政治思想是一种理想主义的选民思想，被迪金评价为“没有认清世界走向的希特勒的狗尾续貂”。政治上与妹妹吉西利亚对立不合，而实际上由于对自己才能与思想的过于信任，完全没有将吉西利亚放在眼里，有着对于他人的阴谋与策略缺乏认知力的一面。

一年战争末期企图在阿·保阿·库与联邦军进行最终决战，却得知迪金忧心事态前往与联邦军进行和平交涉，对不遵从自己战略的父亲完全失望，一改之前的计划在和平交涉开始前提前发射Solar镭射将其与联邦舰队一同蒸发。

然而其妹吉西利亚获得报告镭射射线上存在父亲公王迪金的旗舰识别信号，得知基连杀父恶行的她不顾两军正在决战，前往阿·保阿·库，于宇宙世纪0079年12月31日将正在指挥作战的杀父逆子基连射杀。此后失去基连的吉翁军指挥系统陷入混乱，战况一转直下最终导致了吉翁的败北。



迪金·索德·扎比
Degwin Sodo Zabi

吉翁公国公王。放映开始时的年龄是62岁。吉翁·兹姆·戴昆死后在吉翁公国施以公国制统治，尽管已经巩固起绝对君主制，剧中时已经处于隐居状态。政治上作为稳健派与激进派的基连处于对立的立场。育有基连（总帅、长子）、吉西利亚（长女）、萨斯洛（次子）、朵鲁兹（三子）、加尔玛（四子）共五人的子女。妻子娜尔斯与次子萨斯洛于一年战争之前已死亡，在剧中并未登场。

曾作为吉翁·戴昆的盟友于0058年吉翁共和国宣言时为与地球联邦军驻留部队的对峙而鞠躬尽力。并且为对抗联邦军，0062年将共和国宣言时成立的吉翁国防队改编为吉翁共和国军，为吉翁的军事力强化做出了贡献。0068年戴昆死后，出任吉翁共和国2代目首相，将戴昆派肃清之后掌握吉翁全权0069年8月15日进行公国宣言，就任吉翁公国初代公王。然而由于妻子娜尔斯生产加尔玛之时死亡，失去了精神上的支持，并且次子因恐怖袭击的汽车爆弹而死等事件令迪金不断憔悴，以及位于吉翁定点功名达成后的虚无感令其最终将政治上的实权让与长子基连，自身归于隐居状态。此后对基连推行的军事独裁路线并不赞成。

0079年1月3日，吉翁独立战争（一年战争）爆发。迪金本来对于这场战争的目的不过是建立起与地球联邦对等的关系，令其承认吉翁公国作为完全独立国家的主权。然而基连最初虽然认同了这一理念，此后则把目的置换为将地球联邦完全征服，由被神选中的优良种的吉翁国民实现全人类的管理与运营。为此对基连来说父亲迪金则逐渐成为了障碍般的存在。并且由于溺爱的末子加尔玛在地球战死，基连违反迪金原本希望将其密葬的想法将其作为宣传材料予以大规模的国葬，令二人之间的对立更为加深。由此为了抑制基连的独裁统治，放置基连与吉西利亚的政治对立，迪金暗中命令吉翁的首相达尔西亚·巴哈罗试图与联邦进行讲和。

之后，所罗门陷落，三子朵兹鲁战死的冲击最终导致迪金于阿·保阿·库最终决战前独断乘旗舰前往与联邦军进行和平交涉，在途中受到基连Solar镭射的照射直击，与联邦军雷比尔将军以及30%的联邦舰队一同化为宇宙的尘埃。

而在漫画版《THE ORIGIN》中，采用了迪金由于畏于战争庞大的牺牲以及吉翁和联邦之间悬殊的国力之差，原本反对与地球联邦开战的设定。在鲁姆战役俘获敌将雷比尔将军时曾与其会面试图早期和谈。然而雷比尔脱出后恩将仇报发表了“吉翁毫无兵力”的战争继续声明，致使迪金愤怒地表示要将联邦彻底摧毁。（未完待续）

电软漫画解说员

湖上的启迪



愿望是拯救世界的超人汤米侠，因为身体瘦弱+近视的原因，一直使用“每天举5次哑铃”的方法锻炼着他那羸弱的塑料体格，从最开始的一天5个，到现在的一天7个，以前的那个躲在勇士菜汁身后的慢慢长出了不知道是肱三头肌还是痔疮的胆小鬼超人，现在也能够独当一面了，一边瑟瑟发抖一边闭着眼睛发射不知道是动感光波还是奥特曼的X光线那样的东西，其实明明是勇士菜汁在后面远距离支援帮他消灭的怪兽！不过，勇士菜汁相信，总有一天超人汤米侠一定可以拯救世界，虽然拥有强大的能力，但是从汤米侠那里也学到了很多——重要的不是拥有的能力，而是面朝的方向！加油啊，汤米侠！

□插画 / 汤米 □编辑 / 蔬菜汁

解读本期

“汤米漫画专栏”

俗话说，打虎亲兄弟、上阵父子兵，既然本期的汤米漫画再次打出了亲情牌，那么接下来漫画解说专栏不妨就和大家聊一些日本游戏、动漫界的亲情故事，作为本期漫画的陪衬。本次将为大家介绍的有游戏人铃木银一郎与铃木一也父子，漫画家岸本齐史、岸本圣史兄弟，动画巨匠宫崎骏父子。



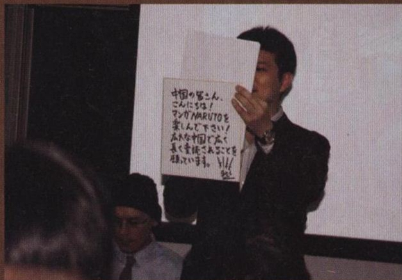
●铃木银一郎父子



在日本游戏界活跃着一位77岁高龄的游戏人——外号“大佐”、“银爷”的铃木银一郎。少年时，银一郎对棋类游戏很感兴趣，不过长大以后觉得进口游戏不但贵而且游戏规则的翻译也很难懂，所以开始着手企划日本人感兴趣的题材+价格便宜的国产游戏。之后很长一段时间开始着重编写怪物题材的小说，也许这点对儿子铃木一也产生了影响也不一定。而他的儿子铃木一也正是《真女神转生》系列的制作人，对神话、心灵等要素涉猎颇深，期待他们父子能有更精彩的贡献，加油啊铃木。（上图为代言人岩佐小姐）

●岸本齐史兄弟

著名漫画家岸本齐史（《火影》作者）已经是众所周知，就不用小编在这里废话了，但是他有一位亲密无间的家庭成员各位可能不太了解，双胞胎弟弟岸本圣史也是一位漫画家，而且比起闷骚的哥哥，早在小时候，弟弟就在父母面前展示了自己的绘画才能——经常在家中涂鸦，结果一直在父亲的责骂声中成长，可能正是因为年少时受到挫折，长大后虽然受鸟山明影响开始走上漫画之路，但名气一直不高。而哥哥齐史则比较聪明，对严厉的父母采取怀柔战术，这也许就是后来成功的原因之一吧。



●宫崎骏父子

最后要提到的是日本动画的巨匠、吉卜力工作室的宫崎骏、宫崎吾朗父子。宫崎骏因为太执着工作，在半退休的状态下（1997年执导《幽灵公主》之后一段时间），还是从朋友的女儿身上获得灵感，创作了之后的《千与千寻》，但这也导致了与家庭亲情的疏远。

长子宫崎吾朗曾经透露，“他的父亲基本上都不怎么在家，所以在他还是孩子的时候他妈妈扮演着父亲和母亲的双重角色，他爸爸每天回来都要到午夜了，那时他已经都睡觉了，但是不管多晚他父亲都会回家……每个周末他爸爸还是要工作，所有他也很难找到机会与他的父亲交谈，而即使是周末，他父亲回来时他也已经睡了，他要去上学的时候他父亲还在睡，所以他已经习惯每天上学前去卧室里看看他父亲在还是没在。父亲全身心的投入工作，所以照顾孩子等都是由他妈妈来做的。他的妈妈原来是设计动画的（宫崎骏在东映动画的同事太田朱美），但是当他的小弟弟出生后，父亲又换了工作，这份工作比以前的还要忙，所以为了照顾孩子，妈妈毫无选择的放弃了自己的事业……” 短短几行字透露的情感纠葛又有谁真的了解呢？




铃木敏夫与吾朗

后序

感谢大家购买第309期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

9月20日，就在收到汤米侠漫画稿的前一天下午，一个读者朋友QQ联系我说，想和我聊一下，说他现在很想找人聊天，我说怎么了？他说他昨天和父亲吵架了，然后晚上没回家，现在却有些后悔，觉得父亲上班很辛苦，却还要照顾他，有点不知所措。我也没遇到过这样的事情，所以也不知怎会安慰他好，不过还是停下手里的工作，告诉他，他爸爸可能也在担心他呢，回去道个歉吧，父子间没有什么说不过去的。然后这个读者就下线了，很担心他，如果看到这本杂志的话，希望你给我留言，闯关族家的大门时刻向你敞开，嗷嗷嗷。

那么，我们下次再见喽。

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



从长宽比看电影历史

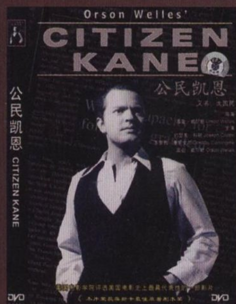
汤米手机

本期的汤米漫画颇多周折，一个有关蔬菜汁惨死凶手逍遥法外的故事已经快要写好，突然在微博上看到一位初中同学缅怀父亲的帖子，看过之后纠结而伤感了起来，于是，这一期菜汁的小命苟且Hold住，漫画主题也变成了有关长辈的回忆。风格和前几期也有所区别，变为了铅笔淡彩的感觉。其实罗嗦了这么多，只是想告诉大家，本期漫画的故事来自另外一位朋友，汤米的老爹仍旧建在，也借这个地方许个愿：愿各位读者和汤米的父母都能长命百岁~~

本期的手机，汤米和大家聊聊电影的长宽比，相关内容比较多，但是一旦了解，绝对是装13利器，好，我们这就开始。

有关电影银幕的长宽比，大家一定觉得不是4：3就是16：9，但是其实这个故事并不简单。

1895年，卢米埃尔兄弟拍摄放映了第一部电影，内容是他们所在的工厂，一群工人款步走入工厂大门的镜头。这几分钟的无聊东西引起了巨大的轰动，人们反复不断地在银幕上欣赏这每天都会发生的场景，一种魔法般的体验给了观众极大的热情。



从这一刻开始，电影，特别是初期的动画电影，逐渐给这一领域带来强大的动力，从一开始的平铺直叙到后期对分镜头叙事能力的探索，好吧，说到这个，又是另外一个故事啦，不跑题，我们单说屏幕的长宽比。

电影制作的早期，标准的长宽比为1.33比1，基本就是4：3的比例。这个比例主要为35毫米胶片电影定制。随着声音的元素被加入电影之中（我们今天习以为常的配音在当时都是无法实现的，如果需要表达对话，会用一个画面，一张对白文字图片的方式表达，可以参考游戏《荒野大镖客》中小剧场的动画片），电影胶片给光学声道提供了一条空间，屏幕长宽比被逐步调整到了1.37比1w。包括电影史上的经典《公民凯恩》、《卡萨布兰卡》等都使用了这个规格。

20世纪30年代，电影已经成为了大众的最主要娱乐方式,当然是在美国啦！主要原因是——那时候电视还没有诞生……据统计那时候全球看电影人口约为9500万，要知道按照那时候的世界总人口计算，这个比例已经非常不可思议。一部新片上映，经常可以看到一个街区拉家带口走向电影院的景象。那时候，平均一户美国人家每周观影次数约为3-4次，孩子们更会在每周六上午去看场电影（美国人早恋是有原因有传统的……）。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了六十年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可不是么，一样1.33比1的长宽比，足不出户缩在沙发上就能随心所欲观赏和电影一样的内容，这简直太符合美国人的生活态度啦！

好莱坞那帮家伙们开始意识到如果不再做出一些变革，电影就要被电视彻底赶出地球了，怎么样才能让电影提供一种电视无法提供的娱乐体验呢？

一个简单到有点粗暴的方式出现了，大屏幕+宽银幕。

大而宽的视觉体验，更像是人们用眼睛观赏场景时的视觉感受。电影公司动足脑筋，出现了包括全息电影、变形画面宽银幕电影、宽胶片宽银幕电影等技术。最早出现的全息电影的长宽比为2.60比1。第二年，20世纪福克斯公司引进了Cinema Scope西尼玛斯科普式（别笑这翻译，这就是官方的中文技术名……）宽银幕立体声电影，长宽比最初为2.66比1，后来因为成本原因被减缩为2.55比1，使用这一技术的电影包括《海底两万里》、《淑女与妓女》等。之后出现的宽银幕电影，更正了之前的一些技术缺陷，并确立了现在电影的主流长宽比，2.35比1或1.85比1。



现在的大部分普通制作的电影，都使用了1.85比1的比例，而我们一般俗称的大片，则多使用2.35比1的比例。我们现在购买的16：9电视，从比例上说已经和1.85比1的电影比例接近，但是和2.35比1的大片相比，电视还是有局限性，一般来说，将电影的内容搬到电视上，有两种改变方式。

第一种叫Pan&Scan,就是直接将电影画面放大，上下撑满，这样的形式，我们在电视上看到的是全屏没有上下的黑边儿，但是这种形式下，电影最左右的画面内容会被剪切掉，大约20%的内容会看不到。

第二种形式叫做letterboxing,就是现在我们看到的最常见的上下加黑边儿的形式。因为2.35比1的比例比16：9更扁，因此在电视上如果要满足不改变比例且不损失画面的要求，上下就只能多出这两条黑边儿了。

好吧，说到这里我们要总结一下的是，当有人问出“宽银幕电影的比例是多少”这个问题时，势必有人会抢着回答16：9，这个时候你就可以很威武地跳出来说，你们无知啦，现在的大片比例都是2.35比1，不信？自己查查人见人爱花见花开的电软杂志去吧！



大航海日志

9月

2011年9月12日

周二，汤米侠发过来两个剧本，还有类似机关枪“嘟嘟嘟”似的一串留言，“这次给了两个剧本，原因是自己其实也吃不准，因为两个剧本都有些小问题，直言不讳的讲，一个时效性欠缺，一个之前有类似的漫画，你看一下，我自己比较倾向画那个父亲的故事（湖上的启迪），你看一下吧，我觉得这个剧本很好……”，看到那最后一句暗示性很强的语气时，我想都不想就打开了敷衍技能并展开了回复，“我觉得湖上的启迪比较好，原因有二，第一，游戏相关（时效性欠缺、任天堂那个剧本）大家都看腻了，虽然和游戏杂志比较配但是很鸡肋；第二，湖上篇很有人情味，符合电软一贯的风格，很适合现在的读者群，我想，能认真看这漫画的读者一定能抓住他们的心。放手画湖上篇吧，全力支持你！（内心：明明已经确定了，还要假装征求我的意见啊你这个坟蛋！）”最后，我炫耀了周一放中秋假不上班的爽快，他则无耻地放出了自动回复“您好，我现在有事不在，一会再和您联系。”

2011年9月21日

时间就像一把杀猪刀，两个背靠背的战友，在互相熟悉的阶段通常会一聊好几十分钟不打磕巴，而互相熟识之后，却往往又不用过多的言语、只通过一个眼神一个手势就了解对方想要表达的意思。我和我那冲锋陷阵时，躲在我背后的那个战友正是这样的关系，一周多的时间里我们并没有联系，经过了数月的磨合，我们已经形成了默契。我已经不再怀疑他是否能按时交稿了，这家伙不但敷衍技能的等级很高、而且一口吐沫一个钉儿，从来不拖稿子这点着实让我佩服，所以我根本不把他那些跟我叫板、已经自己定了剧本却还假装多此一举地问我、我说东他说西我说老白他说小黑那些事儿放在心上……周三交稿日，汤米侠果断传来了漫画。这次的漫画却颇有不同，看了以后让人很想静静呆一会。

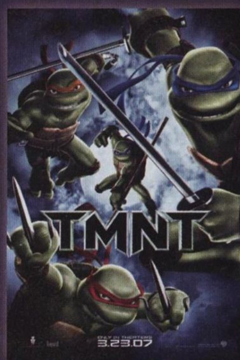
小紫各种站

——游戏与动漫的各种世界

名人往往都有自己独特的一面，俗话说得好“光脚不怕穿鞋的”，今天就来和大家说说在游戏、动漫、现实中那些著名的光脚党。

忍者神龟

由五只赤脚动物共同演绎的《忍者神龟》，讲述了在纽约市一条大街的地下管道里住着四只功夫高强的忍者神龟和他们的老师斯普林特——一只来自日本的超级大老鼠。神龟们各个骁勇善战，身怀绝技，为了维护正义，保卫城市家园，他们同狡猾的巴克斯特·斯多克曼博士、紫龙帮的坏蛋以及史莱德的部下展开殊死搏斗……这四只神勇无比、所向无敌、神气十足的小乌龟，手执忍者刀、武士棒、双截棍和钢叉，披挂上阵英勇迎敌，团结如兄弟，不畏邪恶与恐吓，始终与妖魔鬼怪斗争着……性格迥然的小乌龟还以知名艺术家、科学家的名字命名，分别是他们的领导者达芬奇、暴躁冲动却富有激情的拉斐尔，十分搞笑的米开朗基罗和个性沉稳的多纳泰罗。早在1984年彼得雷尔和凯文伊斯特联合创作了忍者神龟的黑白漫画。1987年忍者神龟TV化，成为80年代人们经典的回忆。1990 年忍者神龟首部2D动画电影上映，有75个国家播映并翻译成20多种语言，忍者神龟已经引起全球效应，周边商品也在全球各地成为最热门的畅销品。1993年推出的真人演出版忍者神龟，在全球缔造超过二亿美金的票房。2003忍者神龟重返全球电视屏幕，仍然深受各界喜爱。2004年忍者神龟荣获英国青少年年度喜爱品牌之冠。2005年忍者神龟相关产品光零售量就高达六亿美金的销售额。2007年忍者神龟3D动画电影于3月23日在美国上映，引起全球讨论风潮。时至今日这四只乌龟不仅在动画界出现，在游戏界也让玩家印象深刻。



L

《死亡笔记》是2003年12月开始于《少年Jump》连载的心理悬疑推理漫画作品。在小畑健的笔下，两位主角之一的L被设定成孤独寂寞的光脚少年（甚至在学校领奖时也是光脚上台），也是个甜食控。总是穿著白色长袖或8分袖T恤与淡蓝色的宽松牛仔裤，走路时弓着背，有着因长期熬夜办案以及咖啡摄入量过多而导致的严重黑眼圈。兴趣是甜食和推理，习惯双脚提起放在椅子上的坐椅子的姿势，据他本人言，如果不这样做推理能力会降低20%。常咬手指，能用舌头把樱桃蒂打结，曾经得过英国青少年网球杯冠军。拿著手机或纸张时的手势是用两根手指提着，极具特色。拥有数量庞大的资金，但从未提过出处为何。如果不是感兴趣的案子似乎是不理不睬，数次解决世界上陷入僵局的大事件，表面上是被喻为“世上三大侦探之一”的神探，实际上世上三大侦探——L、艾勒鲁·柯伊、道努，都是他本人为了方便办案和防止别人调查自己的身份而自创的。另外自从基拉事件开始后，为了方便调查嫌疑犯夜神月，又用了日本偶像流河旱树的名字去考大学。凡人都不知道他的名字、住所、甚至样貌。他解决过世界上苦无头绪的案件，是警方最后的王牌，也世界上唯一能够动员全世界警察的人。任何人要和他联络，都必须透过联系人渡。他的习惯都很古怪，连警察第一眼见到他都多不太敢相信他就是L。L有很强烈的洁癖，拿杯子或者报纸都是用两只手指，跟月握完手后拿手帕擦手。虽然一直在怀疑夜神月，但是最终被死神莱姆用笔记本杀死。虽然已经在月的计划下挂了，但是始终让人难忘。



海尔兄弟

两个不只光脚还漏两点的角色，全剧总长度为212集的《海尔兄弟》，是一部以环球历险世界一周为主轴线，集娱乐性、知识性、趣味性为一体的寓教于乐的一部巨型动画片。由中国北京红叶电脑动画公司和中国著名企业海尔集团联合投资6000余万元打造的动画巨作。制作历时十余年，于1995年完成，96年上映。是献给全世界儿童的一份厚礼。海尔集团在早期曾以该公司的两个卡通形象为原型创作出动画片《音乐岛》，动画片《海尔兄弟》沿用了两个经典的卡通形象，并赋予了新的象征意义和故事情节。该片的主要主人公——海尔兄弟，是由智慧老人用高科技手段创造的一对机器人，并不惜牺牲自己的生命，赋予他们人类的灵魂与灵性。灌输了人类在发展中集中积聚的科学知识，成为了人类知识和智慧的象征。《海尔兄弟》是中国动画史上科普类动画的巅峰之作。如果把全部画稿排成画廊可长达一千公里，由上百名艺术家参与创作。这部动画讲述海尔兄弟畅游世界，历经种种艰难险阻，最终来到中国的故事。该片是中国建国以来最长的动画片，也是世界上企业投资拍摄最长的一部动画片。其主人公海尔兄弟从太平洋出发，首先驶向北极，然后漂过波斯湾，飞越地中海，经过种种艰难磨难，穿过古代丝绸之路来到中国，领略了中国辉煌的文化文明，环球一周又回到太平洋。一路经过五大洲、四大洋、近一百个国家，历经238种艰难险阻行程19万多公里，相当于环球近5周，是《西游记》唐玄奘西天取经行程的20多倍长。可以说在小时候接触的动漫中，一定不会错过海尔兄弟。





今天和大家谈谈游戏动漫现实中那些赤脚大仙们

格斗之光脚众

坂崎良：极限流道场的门下生，有着"无敌之龙"的称号，与罗拔符合称"龙虎"。虽然他一直希望能够与父亲坂崎琢磨比试，但有传言说他的实力已经超越其父亲。不过，坂崎良是一个除了空手道之外便一无所知的人，常常被其妹妹Yuri称为"笨蛋"。一直实力强劲的他也曾在《拳皇98》的故事中，连一只老鼠都打不死，还好之后终于超越自己的极限之力。在最终与卢卡尔的大决战中，也是唯一能够接下对方怒意无限强的人。单从这点看来当时其实力早已超越众人，可惜的是之后并无过多出手（可能是回去揉手臂了？毕竟那一拳可是着实的不轻啊）。

隆：街霸系列第一男主角，隆的形象就是孤高的求道者。隆是一个孤儿，从小就被师父刚拳收养，并被传授极限流空手道。刚拳对于这位强健的习武奇才十分器重，并将一生所学倾囊相授，同时也教会了隆所谓战斗的光荣。隆一生孤独，最好的朋友就是刚拳的另一名弟子--来自美国的肯。隆一生中唯一的目标就是追求武学的最高境界。在刚拳死后，隆开始参加街头霸王比武大会，以证明自己的实力。最后他凭借顽强的意志和不屈的精神，以一招升龙拳打败了泰国的沙加特，并为其留下了长长的伤疤和永远的屈辱。沙加特从此视隆为宿敌。在这一切的背后，隆的师叔豪鬼正在等待时机来临，以向隆展示极限流武学的真正实力。虽然隆打败了弱化的豪鬼，然而暴走后的真豪鬼的超强实力却使其大为震撼。不管条件多么恶劣，隆总是在不断突破自我。几年后的第二次街头霸王大赛上，隆又一次取得胜利，并打败了一直试图称霸世界的独裁者维加。他经常居无定所，也无正当职业。只是每年一次为了去给师傅刚拳扫墓，而回到幼年的修行场朱雀城。其不固定于某个格斗流派，为了提高自己，积极地融合了多流派的格斗技。



肯：一个典型的热血系青年，肯从小就无所畏惧喜欢做充满挑战性的事。肯出生豪门，然而他的父母却丝毫管不住这个焦躁的孩子。为了能够驯服肯，他们很小就将其送往日本，希望在极限流明师刚拳的教导下能够将其彻底改变。在那里他遇上了一生中最大的劲敌，同时也是最好的朋友隆。在习武天赋上，肯甚至比隆更高一筹，经常会自己研究出最新招式，而在掌握了新技巧后他就会经常取笑隆太过笨拙和死板。在自创出能燃烧出火焰的升龙拳后，隆和刚拳都惊讶不已。他在其后还根据升龙拳研究出了两套自创超必杀。刚拳死后，肯回到家乡美国并参加了当地举行的各项格斗大会。凭借自身高超的武艺，肯很快成为了全美空手道冠军，并在其后开始接拍电影，成为红便美国的动作巨星。在街头霸王比武大会上，急躁的肯败给了沙加特，还好最后同门师兄隆为其报了一箭之仇。此次比武会结束后，肯就回到了美国，随后就遇上了依丽莎陷入了疯狂的恋爱中。



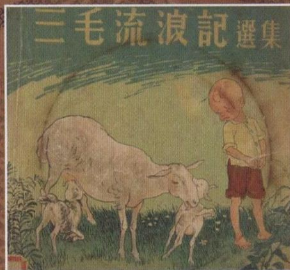
犬夜叉

刚刚和大家聊了游戏，那么接下来和大家再说说动漫。说到动漫中著名的光脚党人物，那就不能不提到《犬夜叉》了。《犬夜叉》是日本著名漫画家高桥留美子于1996年开始在《周刊少年Sunday》杂志连载的漫画，故事背景设置在战国时代，讲述人和妖怪的混血——半妖犬夜叉（光脚，这是重点），和通过自家神社的食骨之井穿越时空来到500年前的初三女生日暮戈薇，寻找"四魂之玉"碎片的幻想冒险故事。历时12年的长篇连载漫画作品，截止2011年6月，漫画销量已达4500万册。同时，"犬夜叉"也是这部动漫里男主角的名字，他坚强勇敢又温柔体贴，厌恶失败，有着追求真正力量的向上心。犬夜叉有银白色的长发、一对犬耳及全身红色衣装，戴着一串言灵念珠，腰间佩有妖刀铁碎牙。嗅觉十分灵敏，因为对味道十分敏感，受不了太臭的气味。犬夜叉是每到朔日之夜会变成普通人类的半妖，曾因为奈落的挑拨而被挚爱的桔梗封印。50年后被错坠时空的少女戈薇——桔梗的转世，解开封印。一心想抢四魂之玉变成完全的妖怪，却因为戈薇不慎将玉射碎而不得不与其踏上收集碎片的旅途，在旅途中犬夜叉的性格也在悄然改变。平常和同伴们嘻嘻哈哈，单纯任性，但也会显露出男人温柔的一面，想要保护他人的时候才会发挥出最强的力量。如果没有铁碎牙，其妖的本性就会被唤醒。一个单纯热血的孩子，虽饱尝世事苍凉与冷漠，却始终没有完全被腐蚀被异化。这样一个看似软弱的半妖，虽备受族人和人类的白眼与唾弃，却秉承了两种优秀的血统，使他战无不胜。对桔梗的留恋，对戈薇的心意，是他的重情而非薄情的表现。在血雨腥风的世界中，红衣银刃，坚强的背影令人印象深刻……ps：羡慕天天光脚都不会生病的人。



三毛流浪记

在现实中平时总是光着脚的著名人物，他的故事也曾被改编成动漫和游戏。这个人就是《三毛流浪记》中的苦儿三毛，其故事讲述了一个浪迹天涯四海为家的孤儿的辛酸遭遇。三毛按祖籍说是江苏省苏州市人，他的母亲为苏州人士是大上海夜总会的一位舞女，与客人有关系才生下三毛，后因遭到迫害母亲惨死。没有亲人，无家可归，衣食无着，吃贴广告用的浆糊，睡在垃圾车里，冬天就以破麻袋披在身上御寒。为了生存，他卖过报，拾过烟头，帮别人推黄包车，和同时代的孤儿们一样总是受欺侮，见过世间各种人情冷暖。三毛挣到的钱连吃顿饱饭都不够，只有与他命运相同的流浪儿和老人们关心他，给他温暖。但即是这样，三毛却能够保持一颗对他人有爱的心灵，这个穷到连鞋也买不起的少年也感动了无数人。之前为大家介绍的"光脚党"们有的为了修行，有的则是天生如此，而这最后一位却是因为生活所迫。不论遇到怎样的挫折，都像三毛一样，抱着一颗积极向上的善心，是很不容易的一件事。



这一期和大家聊聊动漫和游戏里"光脚党"们的逸事，说到《死亡笔记》，有一个小贴士：请大家阅读时将提到的书名都念做《小册子在人间》或者《一本笔记引发的血案》等等翻译……和谐是很宝贵的，我们都在维护它——这一期tgs各种忙，小紫也有在认真做好专栏哦。那么，这次就到这里。请期待下期与大家的见面吧。

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

不爱江山爱蹴鞠



1560年5月19日，今川义元在桶狭间之战阵亡，此时今川氏真已经23岁了。以往认为今川氏真是在今川义元阵亡后，今川氏真才继承的家督之位，不过最近的研究结果表明，今川义元在此之前，已经把家督之位传给了今川氏真。也就是说，今川义元在桶狭间之战前的身份不是家督，而是"隐居"，无论桶狭间之战今川义元是否战死，今川氏真作为今川家的家督，都有治理国家的义务。可是，今川义元死后，今川家却迅速衰落，逐渐走上了灭亡的道路。

今川氏真没有统治国家的力量是今川家灭亡的原因之一。今川氏真的成长期，正是"骏府的黄金时代"，也是今川义元的全盛时期。此时，很多公家都离开京都来到骏府定居，今川文化鲜花盛开。因此，今川氏真跟飞鸟井雅纲学习蹴鞠，跟冷泉为和学习和歌，水平颇高。但今川氏真对武将必须掌握的武艺、兵法等却没有什么兴趣，而且也疏于练习。因为今川义元的领导能力非常优秀，今川家的重臣朝比奈氏、冈部氏都被紧密地团结在义元周围。但是，这些重臣们却一直认为"今川氏真不行"。今川义元战死后，今川氏真非但没有为父报仇，反而却是沉迷酒色及和歌，更是让重臣们异常失望。

今川义元死后，第一个对今川家举起反旗的是松平元康（德川家康）。松平家在松平广忠（松平元康之父）时代成了今川家的附属国，受今川家"保护"。松平元康趁今川义元战死，今川家实力大减之时，毅然举起反旗，试图再度独立。此时，松平元康与今川氏真敌对的织田信长联手，结果三河国成功从今川家独立出来。远江国与三河国相邻，看到松平元康独立，远江国的武将们也蠢蠢欲动。虽然今川氏真极力企图控制住远江国的武将，甚至谋杀了打算与松平元康联手的井伊直亲，但是却起到了相反的作用，加速了远江国武将们的背叛速度。

甲斐的武田信玄一直在注视着今川家的变化。武田信玄因《甲相骏三国同盟》，与今川家是同盟关系。今川义元的妻子是武田信玄的姐姐，今川氏真的妹妹是武田信玄长子武田义信的妻子。可是，此时武田信玄却没有对今川氏真伸出救援之手，而是落井下石。武田信玄把今川家的衰落看做是扩张领地的好机会。虽然娶了氏真妹妹的武田义信极力反对，但武田信玄却毫不在意，为了吞并今川家的领地，不惜逼死了长子武田义信。

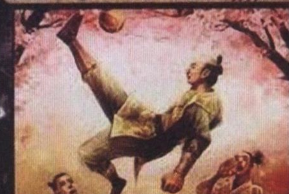
西边是德川家康，东边是武田信玄，今川氏真两面受敌。此时，武田信玄和德川家康约定以大井川为界，瓜分今川家的领地，骏河归武田信玄，远江归德川家康。昔日威震四方的今川家如今已经成了大家眼中的一道大菜。而今川氏真却对此全然不知，整日沉浸在歌舞连歌蹴鞠的世界里不能自拔。

今川家灭亡

1568年12月，武田信玄呼应德川家康的军事行动，入侵今川家的领地。武田信玄先是和今川氏真的几名重臣秘密约定，让他们成为自己的内应。12月6日武田军越过甲斐·骏河的国境，12日到达骏河的内房。

今川氏真立即派重臣庵原安房守为大将，率1万5千士兵在萨陲山布防，自己也赶到兴津的清见寺坐镇。此时，今川氏真收到了重臣朝比奈信置等人与武田信玄私通的情报。今川氏真大惊，非常担心反叛者占领骏府今川馆，立即率部返回骏府今川馆。结果，气势汹汹的武田军紧随其后，今川氏真刚刚回到今川馆，武田军就包围了今川馆。今川馆没有什么防御工事，今川氏真只能放弃了代表着今川家辉煌的今川馆，逃亡到第一重臣朝比奈泰朝守卫的远江挂川城。

然而，今川氏真却没有喘息的机会，这次德川军发动了攻击。挂川城远比今川馆坚固，德川军久攻不下。此时，今川氏真唯一的希望就是妻子的娘家、今川家的同盟北条家，可惜，北条家虽然出兵救援，却在骏府被武田军阻挡，迟迟无法赶到。将近半年的攻城战后，德川家康放弃了强攻，提出了不杀害今川氏真和守城将士的议和条件。1569年5月17日，今川氏真离开了挂川城，逃到伊豆户仓城，在北条氏康的保护下苟且偷生。到此，从日本南北朝时期开始，一度控制着骏河、远江、三河三国及尾张一部分领地的今川家，彻底失去了大名的地位。



之后，今川氏真暂时搬到小田原城，过上了安定的生活。可是，1571年北条氏康去世，北条氏政改变了外交方针，与武田家议和，今川氏真只得离开小田原城，改投德川家康。德川家康也因保护前任国主，名正言顺地得到了骏河的统治权。此后，今川氏真以诗人的身份渡过了余生。《信长公记》记载，1575年3月16日，今川氏真在相国寺拜见了"杀父仇人"织田信长，把今川家家传的香炉"千鸟"送给了信长。20日，今川氏真还为织田信长表演了精湛的蹴鞠绝技，令信长大为赞赏。此次见面后，织田信长对今川氏真不再忌惮，放心大胆地让他在京都生活。

之后，今川氏真在京都终日与公卿贵族们研究和歌，并且得到了秀吉的称赞，并得到了四百石的领地。关原合战后，德川家康把今川氏真送到品川城居住，赐予领地五百石。1614年12月28日，今川氏真病逝。

今川氏真虽然御敌无术，但对百姓非常宽厚，深得百姓的爱戴，在今川氏真执政期间，今川家的领地内从未出现百姓造反。他在和歌方面也有深厚的造诣，并且喜爱读书，蹴鞠技术更是一流。虽然今川氏真在其他方面都很优秀，但却依然失去了国家，这也许是因为他是天生的诗人、蹴鞠运动员，根本不适合统治国家；也许是因为他忘记了自己的本职工作，忘记了战国时代的生存法则……



今川氏真

今川氏真：1538年—1614年。父亲今川义元在桶狭间阵亡后，继承了今川家。可惜却没有治国之才，在武田信玄和德川家康的攻击下亡国。不过他却精通连歌和和歌，特别是蹴鞠，更是达到了大师的水平。今川家灭亡后，今川氏真先是投靠北条家，最后在德川家康的庇护下渡过了残生。

电玩三国志



第三十回 独木难支

□文／猴子



三上力挺NGC

在国内很多玩家们心目中，所谓游戏的业内人士，叫的上名字的也就那么几个，尤其是在2005年之前。三上真司作为这些“知名人士”其中之一，与宫本茂、小岛秀夫、坂口博信等人并列，全是因为他开创的《生化危机》系列在国内人气太高。大家都知道，CAPCOM作为著名的第三方游戏制作商，一直以来都是坚持在多个平台上发展，跟任天堂、世嘉、SCE的关系处得都不错。尤其是《生化危机》系列，更是在PS平台上起家的。虽然《代号维罗尼卡》在DC上推出，但是后来也有了PS2的完全版。因此当生化系列的制作日程表上出现4代的时候，大家都不约而同地把目光放到了PS2平台。实际上，次世代生化的最初平台确实定在PS2上，不过所谓世事难料，就在人们都觉得在PS2上玩生化4是板上钉钉的事情的时候，原本负责制作《生化4》的神谷英树变成了《鬼泣》的制作人，PS2的生化4计划也变得扑朔迷离起来。

2001年9月13日，就在任天堂的GC发售之前没多久，三上真司突然宣布，今后的生化系列新作将由GC平台独占，PS2的生化4也正式停止开发。三上的理由是“受到执着于游戏制作的任天堂的感铭，而做出的决定”。说起来三上也是宫本茂大师的粉丝，生化系列转给GC平台，就跟小岛秀夫接受宫本茂的委托，将MGS移植给GC一样。

按照三上的说法，不但《生化危机4》要登录GC，连之前的系列作品也要在这个平台上重新制作（并非简单移植）。其中《生化危机1》和曾经计划在N64上推出的《生化危机0》已经摆上了制作日程。这一来立刻在业内引起了轩然大波：此时的PS2主机已经进入了成熟期，FFX等大作的热卖也证实这个平台是创造业绩的好地方，为什么三上能够下定决心，把生化系列出在GC这个与本系列没有任何交集的平台呢？更何况之前任天堂宣传的GC游戏都是低龄向的，难道你就不怕做这样的游戏吓坏小朋友吗？

其实这种担心也不无原因。GC采用的8cm光盘并不适合承载含有大量动画的游戏，要做出0和1的宣传影像的那种效果，肯定要使用2张盘。不过任天堂对于游戏容量这方面似乎也放宽了尺度，允许第三方出2张盘的游戏，这才有了后来的生化、MGS等优秀作品。至于是否会吓着小朋友的问题，其实家长们不必如此多虑。日本的电子游戏商界对于年龄分级这个问题曾经做过多次讨论，并且最终于2003年制定出了CERO分级制度。即使是在那之前，有暴力血腥表现的游戏也会在包装盒醒目的位置有警告标示，一眼能看清楚，不会有买错盘影响孩子健康成长的危险。有这些做保证，CAPCOM为GC独占推出的《生化危机》系列应该不会遇到太大问题。



借鸡生蛋与借蛋卖鸡

实际上，任天堂默许CAPCOM在GC上推出《生化危机》，其意图也正是要拓展低龄玩家群以外的玩家市场。生化系列搞了好几年了，在全世界尤其是海外市场都



有大量粉丝，这些玩家们在得知生化系列独占的消息之后，为了玩到最新一代的游戏，必须要买GC主机。软件带动硬件的设想在以前是有过成功经验的，DQ系列就是好例子。想当初FC已经老态龙钟，MD、PC-E等新兴主机正准备疯狂蚕食FC市场的时候，DQ3的发售使FC恢复了人气，并且极大地带动了主机的销售。不过今时不同往日，Enix已经把DQ给了PS系主机，且没有做给GC的打算，任天堂自己推出的《阳光马里奥》和《赛尔达风之杖》好是好，但是带动能力有限，此时有CAOCOM这么个好基友掺和一下，任天堂实在是求之不得。为了与CAPCOM合作愉快，任天堂在《生化危机1》重制版制作的时候，给CAPCOM提供了很大的技术支持，就跟当初世嘉在开发《代号维罗尼卡》的时候一样。CAPCOM利用GC的高性能“借鸡生金蛋”，任天堂利用CAPCOM的产品向玩家们兜售“能生金蛋的鸡”，这对于双方来说都是好事，用商场上的话来说就是“双赢”。

与任天堂的“借蛋卖鸡”相比，CAPCOM的“借鸡生蛋”计划似乎更富冒险性。因为这个“鸡”到底适不适合下“金蛋”还是个未知数。据说当时CAPCOM在分析各个主机市场的时候，发现相当一部分PS2的购买者只是简单地拿它来看DVD，玩游戏的人没有想象中的多，在当时，DVD影碟的销量也确实高过PS2游戏碟很多，于是CAPCOM就产生了一种错觉：PS2的买家未必是游戏的玩家，所以游戏做在没有DVD功能的机器上，就会确保更高的销量。

这就是典型的主观臆断了。CAPCOM应该也不会做出上面那种决策。如果这是真的，决策的人很明显忽视了一点：PS2可以看DVD，也可以玩游戏，但是它的基本用途依然是游戏机。为了看DVD买PS2的人，虽然未必买游戏，但是他们在买PS2之后也成了潜在的游戏购买者。也就是说，原本玩游戏的人会买PS2，原本不玩游戏的人也买PS2，PS2的玩家群在无形之中扩大了。因此只看到PS2上有很多不怎么玩游戏的人（注意是“不怎么玩游戏”，而不是绝对的“不玩游戏”），就决定转换平台，这种做法实在是有失谨慎。



无福可享 有难怎当

果然不出所料，GC主机的销量在CAPCOM独占公布之后没有提高多少，重制的《生化危机》和新作《生化危机0》卖得也不怎么好。GC没有搞上去，反倒是生化系列受了连累。在这个时候如果还继续坚持独占的话，肯定会损害CAPCOM本社的利益。实际上，在PS2版《武装生存者4》和《生化危机爆发》公布的时候，外界已经在猜测所谓的“GC独占计划”是不是应该适可而止了。CAPCOM对此的回应是“正统系列仍然会坚持独占”，三上真司更是信誓旦旦地表示“要是生化新作跨平台的话我就切腹”（东西可以乱吃话不能乱说），但是正所谓怕什么来什么，到2003年的时候CAPCOM投资的不动产因为经济泡沫的崩溃而赔了大本，加上所谓的几部“独占大作”卖得都不好，除了生化系列之外，《幻侠乔伊》和《杀手7》被迫移植给PS2，《PN03》惨淡收场，《钢铁凤凰》胎死腹中，而发售在即的《生化危机4》，也面临着跨与不跨的选择。外界对于CAPCOM的独占计划也从当初煽风点火的炒作变成了态度一致的指责。在这种巨大的压力下，《生化危机4》就算跨到PS2上也没什么，只是此时要三上真司放弃以前的承诺，恐怕难度很大。

还好，三上真司虽然是生化系列的制作人，但是并非CAPCOM的决策人。至少他上面还有社长，社长之上还有董事会，股东们在开会的时候可不会考虑你三上会不会因为背弃誓言而怎么怎么样。所以就当三上为切腹问题急的没抓没挠的时候，董事会已经替他做出了一个十分艰难的决定：“为了让更多的人有机会玩到这个游戏，《生化危机4》将推出PS2版，推出时间在一年之后。”

其实CAPCOM这么决定也没什么，但是发表的时机太缺德了：那时候GC版马上就要发售了，那些没有GC但是有PS2的生化玩家们肯定会选择再等一年，而不是购买GC主机和游戏。这不等于明摆着跟任天堂说，趁你病要你命么？至于这件事背后是谁在搞小动作，基于阴谋论里谁得益谁有嫌疑的规则，玩家们自己去猜幕后黑手是谁吧。

不管怎么说，GC在当时已经处于行将就木的末期了，PS2的寿命也不会维持太久。随后CAPCOM又公布了PC版《生化危机4》的制作，而三上的名字也逐渐淡出了大家的视线。直到2007年4月，wii版生化4公布的时候，三上才公开在杂志上表述了“本作跨平台违背了当初的独占承诺，对于GC版以及PS2版玩家表示谢罪”的话语。此时的CAPCOM已经彻底摒弃了“独占”这种主观的决策，在各个平台上将自社的名作发扬光大。今天我们能在PS3和xbox360上玩到《生化4》与《代号维罗尼卡》的合集，还得感谢当初那些做出艰难决定的人。



（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

TGS如期举行，众多游戏大作也都得以公布，发售表上很多之前发售日未定的游戏也有了准确的发售时间，每年的年底都是玩家噩梦的开始，今年你准备好了吗？最近宇多田被两个《生化危机》和两个《战神》搞的有些吃不消，时间明显不够用，《战神》还算对得起玩家，满满的奖杯列表让我们看到了第一方厂商的良心；相比之下《生化危机 重生精选集》就太坑爹了，坑爹的画面、坑爹的奖杯，我还蛋疼的买了限定版……

PS3 PlaysSation3

日期	游戏名	类型	厂商
2011年9月			
15日	Dunamis 15	AVG	5pb.
20日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
22日	To Heart 2 DX Plus	AVG	AQUAPLUS
22日	被诅咒的阴影	ACT	EA
22日	★ICO古堡迷踪	ACT	SCEI
22日	★旺达与巨像	ACT	SCEI
27日	★FIFA 12	SPG	EA
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Crave
27日	伊甸之子	STG	Ubisoft
27日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
27日	★职业进化足球2012	SPG	KONAMI
29日	★真 三国无双6 猛将传	ACT	KOEI TECMO
30日	X战警 命运	ACT	Activision
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	★黑暗之魂	RPG	NBGI
4日	烈火战车	RCG	SCE
5日	太空第5频道2	MUG	SEGA
6日	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
7日	世界越野锦标赛2	RCG	Ubisoft
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
13日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
18日	蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
27日	偶像大师2	EDU	NBGI
2011年11月			
1日	★神秘海域3	ACT	Naughty Dog
2日	★战地3（日版）	FPS	EA
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
15日	漫画英雄VS卡普空3 终极版（美版）	FTG	CAPCOM
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	FTG	KONAMI
17日	★双重国度 白色圣灰女王	RPG	LVEVL 5
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版（日版）	FTG	CAPCOM
23日	★蝙蝠侠 阿卡姆城（日版）	ACT	Warner Bros
23日	圣斗士星矢战记	ACT	NBGI
23日	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI
其它			
12.1	机动战士高达 极限VS	ACT	NBGI
12.15	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
未定	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
未定	★最后的守护者	RPG	SCE
未定	海贼无双	ACT	NBGI

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
2011年9月			
15日	小熊维尼 森林食谱	SIM	Disney
30日	X战警 命运	ACT	Activision
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
11日	BEN10 银河竞速	RCG	d3p
13日	超级涂鸦冒险家	PZG	KONAMI
2011年11月			
10日	宠物蛋收藏集	ETC	NBGI
15日	超能战士 武士战队	ACT	NBGI
17日	海贼王 巨人战争2 新世界	ACT	NBGI

XB360 XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商
2011年9月			
15日	Dunamis 15	AVG	5pb.
20日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
20日	★战争机器3	FPS	Microsoft
27日	★FIFA 12	SPG	EA
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
27日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
27日	★职业进化足球2012	SPG	KONAMI
29日	code 18	AVG	Cyberfront
30日	X战警 命运	ACT	Activision
2011年10月			
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	★黑暗之魂	RPG	NBGI
6日	黄金梦想曲X	FTG	Alchemist
6日	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
11日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
11日	★极限竞速4	RCG	Microsoft
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
18日	★蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
2011年11月			
1日	疯兔 活力出击	ACT	Ubisoft
2日	★战地3（日版）	FPS	EA
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
15日	漫画英雄VS卡普空3 终极版（美版）	FTG	CAPCOM
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	★光环 周年纪念版	FPS	Microsoft
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	FTG	KONAMI
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版（日版）	FTG	CAPCOM
23日	★蝙蝠侠 阿卡姆城（日版）	ACT	Warner Bros
23日	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI
其它			
12.15	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
未定	★Ever17	AVG	5pb.

3DS 3-D-S

日期	游戏名	类型	厂商
2011年9月			
22日	闪乱神乐 少女们的真影	AVG	MMV
27日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
27日	FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
18日	料理妈妈4	ETC	Majesco
2011年11月			
2日	元气史莱姆 大海盗与尾巴团	RPG	Square Enix
3日	超级马里奥 3D大陆	ACT	NINTENDO
8日	洞窟物语3D	ACT	NIS America
8日	迈克杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
17日	茶犬的部屋	ETC	columbia
17日	忍-shinobi-3D	ACT	SEGA
24日	薄樱鬼 3D	AVG	Idea Factory
其它			
12.1	马里奥赛车7	RCG	NINTENDO
12.8	索尼克世代 青之世界	ACT	SEGA
12.8	New Love Plus	AVG	KONAMI
12.10	怪物猎人3G	ACT	CAPCOM
12.22	SD高达G世纪3D	SLG	NBGI

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
2011年9月			
22日	武装神姬 战斗大师 Mk2	ARPG	KONAMI
22日	幻域战记 携带版	SRPG	Nippon Ichi
22日	游戏王 卡片力量6	CAG	KONAMI
22日	糖果岛的彼得潘	AVG	QuinRose
27日	FIFA 12	SPG	EA
29日	白衣性恋爱症候群	AVG	Cyberfront
29日	code 18	AVG	Cyberfront
29日	★英雄传说 碧之轨迹	RPG	Falcom
29日	写真女友	AVG	Kadokawa
29日	命运之杖2 携带版	AVG	IDEA FACTORY
29日	EVA新剧场版 第三次冲击	MUG	NBGI
29日	死路里的管弦乐	AVG	Alchemist
2011年10月			
6日	AKB1/48 和偶像谈恋爱 in关岛	AVG	NBGI
13日	龙刻	AVG	Cyberfront
13日	白银卡尔与苍空女王	AVG	Cyberfront
13日	剑、魔法与学园Final 新生是公主！	RPG	AQUAPLUS
20日	火影忍者疾风传 究极冲击	ACT	NBGI
20日	海猫鸣泣之时 携带版1	AVG	Alchemist
27日	★最终幻想零式	RPG	Square Enix
27日	魔力家族	AVG	COMFORT
27日	战律的斯特拉塔斯	RPG	KONAMI
27日	R-15 携带版	AVG	Kadokawan
27日	仙境传说 光与暗的公主	SRPG	GungHo
27日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
27日	第七神龙2020	RPG	SEGA
2011年11月			
3日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
9日	噩梦骑士	SRPG	Atlus
10日	★跨越我的尸体	RPG	SCE
10日	初音未来 歌姬计划 扩展版	MUG	SEGA
17日	鹅妈妈的秘密之馆 蓝色印记	AVG	QuinRose
17日	安琪莉可 魔恋六骑士	AVG	IDEA FACTORY
17日	海猫鸣泣之时 携带版2	AVG	Alchemist
23日	科学超电磁炮	AVG	Kadokawa
23日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
23日	黑白卡片大战 携带版	TBG	NBGI
24日	枪弹管家	AVG	BOOST ON
24日	花与少女的祝福	AVG	BOOST ON
24日	侦探部 失踪与反击与大团圆	AVG	BOOST ON

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
2011年9月			
15日	勇者斗恶龙 合集	RPG	Square Enix
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
27日	FIFA 12	SPG	EA
30日	X战警 命运	ACT	Activision
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
25日	迪斯尼疯狂世界	AVG	Disney
2011年11月			
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
8日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
8日	使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
15日	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
15日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	SEGA
23日	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.对于MH3G和MH4登陆3DS有何看法？
出题老师：风影

题目2.年末游戏狂潮中小编们一定会买的游戏是？
出题老师：风影

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：该出手时就出手

任天堂一贯小气，从FC时代就因为收取“权利金”得罪了一帮软件商，后来与索尼翻脸后连史艾也一度抛弃了老任。就算任天堂自家的游戏很牛叉，但缺了第三方是绝对活不下去的。看看现在的3DS吧，发售半年了，好游戏屈指可数，销量也一直上不去，是该花钱请人家给多出点好游戏的时候了！《怪物猎人3G》和《怪物猎人4》的分量的确很重，估计任天堂一定为此付出了不小的代价，不过他也该出点儿血了，要不然3DS肯定没法和PS VITA比。这次的东京电玩展上，PS VITA的首发软件阵容一般，3DS此刻发布两款重量级游戏正好抢了一定的风头，只是希望游戏能尽快发售，否则还是不会起到多大的实际作用。

作文题目：年底的吸血鬼威力太强大

今年的游戏花费不少，主要是因为新增了3DS，然而年底PS VITA又发售了，到时候也一定会骗走不少银子。在首发游戏中，《UMVC3》和《真三国无双NEXT》是必买的，其余没什么兴趣，特别是《山脊赛车》，已经被骗够了。PS3在11月发售的《战国BASARA3宴》、《圣斗士星矢战记》、《真三国无双6猛将传》也一定会买，特别是前两款，算是我目前最期待的游戏。3DS的游戏已经买了8款，年底前任天堂还有一大堆自家的作品，我恨呐！！反正今年在游戏上的投入不会少了，强烈希望福彩中心支援一下我的钱包。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：条条大路通罗马

学哲学还是政治的时候，有一句话我记得很牢——“经济基础决定上层建筑”，什么意思？当时没懂，现在好像有点明白了，就是哪有钱就应该往哪儿钻，话糙了点，不过挺在理的还。《怪物猎人》转战3DS应该是双赢吧，即能让游戏大卖、也同时促进了主机的销量。估计不久的将来又会掀起一阵轩然大波，耐玩的游戏性加上凶残的3D效果，可以说是可遇不可求的组合。加上3DS刚刚降价，在游戏发售时同时捆绑购买的玩家应该不在少数。虽然之前3DS突然宣布降价的做法和宣布右摇杆外设的做法，引来了很多质疑，不管怎样解释，能在掌机上玩到好游戏，才是最好的解释。

作文题目：脸上的褶子陪着我岿然不动

本来想说已经没有什么想买的游戏了，但是这样回答很不聪明，第一，有可能被老大批评一顿、然后发回去重新写；第二，只是想入手的游戏，又不一定真的买，写写又何妨？其实我挺想入手PSP平台的新基连野望的，因为很喜欢一年战争那段历史，每次玩《基连野望》都特别有代入感，也因为我对原作的历史剧情颇有不满。首先，推翻一个旧政权貌似能够将弊端连根拔起，但是却未必能以后避免不重蹈它的覆辙，最好是两个政权分庭抗礼，催化出一个更符合历史需求的政权，可惜，真正的一年战争，结果让我很伤心，所以我想自己来改变他。如果有机会的话，希望PSV也出个《基连野望》，然后主机游戏连锅儿端。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：隐藏在深处的真相……

前几天看到MH3G登陆3DS时已经很是惊讶了，没想到在TGS之前又被这MH4震撼了一下！不知道今年老任和这些厂商是怎么了，3DS目前各种不利但厂商反而变得更加支持，纷纷把自己的好游戏放在这机器上，相比前一阵3DS无游戏可玩的尴尬地步，现在情况终于算是有所好转，我个人猜测这其中肯定有我们这些玩家看不到的东西存在，商家毕竟是商家，没有好处的事谁会做，老任也是被3DS给逼的走投无路了，所以各种有利于第三方厂商的条件肯定是要搬出来的，当然究竟具体内容是什么就不得而知了，我们玩家要做的只是数数钱包里的银子，考虑清楚要不要买账而已。

作文题目：这日子真没法儿过了！

估计我把年底前要买的游戏名写完，这问题的字数也就差不多了，截止到目前为止我知道的游戏中要买的有：356M、五个平台的WE2012、皇牌空战、FF零式、极品飞车、战地3、神海3、战国大香蕉、圣斗士星矢战记、最后的守护者、MGS HD、浣熊市危机、FFXIII-2、MH3G……别忘了今年12月17日还有PSV这位大神，和主机一起发售的首发游戏里我会买神海和三国无双NEXT，十一咱还要去上海转悠一圈，所以我说这日子是没法儿过了！不过即使如此，我依旧要不厌其烦的说一句：支持正版才是王道！（现在还是学生的读者就不要勉强自己了，毕竟饿肚子攒钱买游戏已经很辛苦了，用心读书以后争取月薪过亿吧……）

考生姓名：赤银　烤号：J-27气魔姬　学校：如月学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：任氏回天不乏术

有关《怪物猎人3G》登陆3DS其实没有什么悬念，原本《怪物猎人3（Tri）》就是老任Wii上的游戏，加之存档继承的问题，这续作资料片猛将传真要出到其他厂商机种上才是奇怪。何况现在Wii基本已经退出历史舞台，Wii U的发售又遥遥无期，再加上3DS的不况，作为在年底商战与PSV较量的筹码用来带动一下内需也是无可厚非的。而《怪物猎人4》，毕竟现在游戏只公布了一部概念动画，未来的事情……谁也说不准不是么？说不定人家还是为Wii U而准备的呢。以卡表的节操和以往各个系列平台策略的尿性，我们姑且只把它当做是卡普空收了任天堂的好处，在业界的天王山TGS之际为濒死的3DS注入的一剂强心针好了。至于有没有效果、效果是否给力，我们也只能且听下回分解了。

作文题目：2012……这个年不好过

年底开销太多了有木有！！！《NEW LOVEPLUS》、《怪物猎人3G》、《SD高达G世纪3D》，光是这三个的限定版就已经把一个月的工资掏空了有木有！！！其中还有两个是带同捆机器的，还有一个是带右摇杆套件和手办的……说真的我觉得这年我们可以不用过了。至于PSV，首发倒是貌似并没有太多游戏吸引我的，等……等我的经济状况缓一缓再入好了。至于其他的嘛，PS3的《高达极限vs.》我也很有好感，不过这钱……

考生姓名：小棠　烤号：8.19　学校：澄空学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：需多给力~

看过TGS上的宣传影片之后，小紫表示很不淡定。首先，MH4在3DS上表现出的游戏画面真是不怎么样，完全不能与PSP版本相比较。其次，看着猎人为了躲避怪物的追击又是爬墙又是在石柱间跳来跳去，甚至最后还跳到了怪物的身上，这让自己最先想到的是《波斯王子》而不是《怪物猎人》。在游戏中狩猎场景显的更为广阔，石柱等物体在怪物的攻击下也会崩塌，这点到是使游戏更具挑战性。而MH3G则完全没有新的元素在里面，显得没什么诚意。个人认为3DS上出《怪物猎人》还为时过早，裸眼3D能否很好的运用其中还是未知数，再加上机能所限，希望最终成果不要让玩家失望才好。

作文题目：角色扮演和动作

年末的游戏狂潮中最吸引自己的当然要数RPG了，眼下《无尽传说》的出现已经让自己激动不已。到了年末《FF13-2》等等大作来袭的时候，自然也会从中挑出自己喜欢的游戏来，只是现在还没有决定具体要入手什么RPG而已。PSVita方面，可能入手《大众高尔夫6》，在之前就经常和朋友一起玩到忘记吃饭的地步。其实想要在年末入手的游戏还是很多的，但是因为各种原因想要全部拿下是不可能了。虽然自己早就在存储备，但是无奈年末想要入手的游戏太多了……

PS.一会儿去楼下买彩票，中了的话年底游戏全收！（妄想中）

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年10月下 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

SD高达G世纪3D(3DS) 黑暗之魂(PS3/XBOX360) 阿修罗之怒(PS3/XBOX360) 捣蛋小精灵(PSV) 地狱的军团(PSV) 战地3(PS3/XBOX360) 第二次超级机器人大战OG(PS3) 二进制领域(PS3/XBOX360) 怪物猎人3G(3DS) 海商王3(PS3/XBOX360) 最终幻想13—2(PS3/XBOX360)究极漫画英雄Vs.卡普空3(PS3/XBOX360) 灵魂能力5(PS3/XBOX360) 龙之教条(PS3/XBOX360) 忍道2 忍者传说(PSV) 忍者龙剑传3(PS3/XBOX360) 神秘海域 黄金深渊(PSV) 圣洁传说R(PSV) 使命召唤：现代战争3(PS3/XBOX360) 死或生5(PS3/XBOX360) 天启之王(PSV) 小小克星：改装版(PSV) 星际战鹰(PS3) 御姐玫瑰Z：神乐(XBOX360) 真三国无双Next(PSV)

●TOKYO GAME SHOW 2011

Showgirls集锦视频欣赏

●动画欣赏

怪物猎人日记岌岌可危猫猫村G（四）

●游戏恶搞视频

《街霸2》音效演奏《机器猫》

●《植物大战僵尸》

嘻哈MV视频欣赏

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《大骑士物语》
《战争机器3》/《无尽传说》 原声音乐集
《死亡岛》/《战争机器3》高清壁纸
等精彩内容（详情请见光盘内）

45Min 《怪物猎人3G》震撼公布！《天启之王》风姿初现！

CAPCOM著名动作游戏《怪物猎人》正式公开了最新作品《怪物猎人3G》。新作对应3DS平台，本作一共收录了12种武器，而且会有水中战。《怪物猎人3G》的世界也将会有所变化。SE预定于12月同PSVita主机一齐发售的《天启之王》在本次东京电玩展上放出视频，玩家将以名为“七界”的世界为舞台，以获取“阿尔卡纳”的力量打倒红莲之王为目标进行战斗。本作能够依照玩家自己的喜好来进行角色设定。诸如发型、表情等要素都能够自由选择。本期带来了TGS上精彩的视频，玩家到光盘里一睹为快吧！

15Min TOKYO GAME SHOW 2011 Showgirls集锦视频欣赏

在日本千叶市幕张展览馆举办的国际大型游戏展览已经落下了帷幕，在本次东京电玩展中，索尼电脑娱乐首度展出即将于年底推出的新世代掌上型主机“PlayStation Vita”与开发中的新作，而2月底推出的任天堂裸视 3D 掌上型主机“Nintendo 3DS”也展出包括《怪物猎人 3G》在内的众多游戏新作，参展成功的吸引了玩家的关注。说到此次展览的另外一个亮点，那就是Showgirls了，她们不仅增添会场气氛，提高观众们的兴趣，同时也丰富展会的内容，本期的《电击收藏》为各位玩家带来了本次展会上Showgirls的集锦视频，那么大家就一起来欣赏一下本年度的东京电玩展中的Showgirls吧！

10Min 本期热点 精彩不断

本期除了2011TOKYO GAME SHOW以外，还有很多精彩的游戏内容。本期我们送出的是PSP游戏《大骑士物语》，本作是由开发过《胧村正》、《奥丁领域》的Vanillaware小组开发，MMV发行的一款回合制原创RPG作品。喜欢本作的玩家们可以组成自己的骑士团展开冒险的旅途了。另外，我们还赠送了《战争机器3》、《无尽传说》的原声音乐集和《死亡岛》、《战争机器3》的高清壁纸，有收集爱好的玩家们可不要错过哦！

10Min 游戏恶搞视频 《街霸2》演奏《机器猫》

《街霸2》音效演奏《机器猫》的主题曲，一定有人怀疑说：这没有听错吧？那就让我们本期的光盘告诉你：是的，你没听错！《街霸2》和《机器猫》本来是互不相干，但是经过有爱的同人进行一番撮合，《街霸2》竟然会唱《机器猫》的主题曲了。这是不是一部神作呢？本期《电击收藏》把这个经典、搞笑的视频送给各位玩家，相信你们看后也一定会觉得这十分有趣！如此精彩的视频，若是错过了，那实在是太可惜了！

20Min 《植物大战僵尸》嘻哈MV视频欣赏

玩过《植物大战僵尸》的玩家一定对疯狂的戴夫印象深刻，他在游戏中扮演玩家的邻居，为玩家提供各种新手教学和忠告，同时他的汽车商店还能售卖各种各样用来对付僵尸入侵的道具。不过你知道吗，戴夫虽然有些口齿不清，但他热爱说唱，一直陪伴着他的各种植物也来捧场了，就连死敌僵尸们也不甘寂寞地出现在了视频中。虽然有各种



亲友团的支援，戴夫的说唱仍然保持着他原本的风格——那就是口齿不清，而他演唱的歌曲名为Wabby Wabbo，玩家若是不相信，可以到光盘里听一听，你能听清楚他在说什么吗？

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

